ユーザーのみなさまへ

商品開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社ユーザーサポートまでご連絡いただけますようお願い致します。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また電話番号はお間違いのないようにおかけください。

アトラス・ユーザーサポート

03-5261-2356

お問い合わせ受付：月~金曜日11：00~17：00（祝祭日除く）

アトラス・インターネット・アドレス

www.atlus.co.jp

ジャケットイラスト：デザイン/梅津泰臣 CG/アースリープロダクション

XBOX

真・女神転生 NINE

スタンドアローン版



安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲームの中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。この発作には、筋肉のけいれんや引きつけ、自覚の一時的な喪失のほか、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いのような症状などがあります。また、発作を起こした際に転倒などして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合には、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

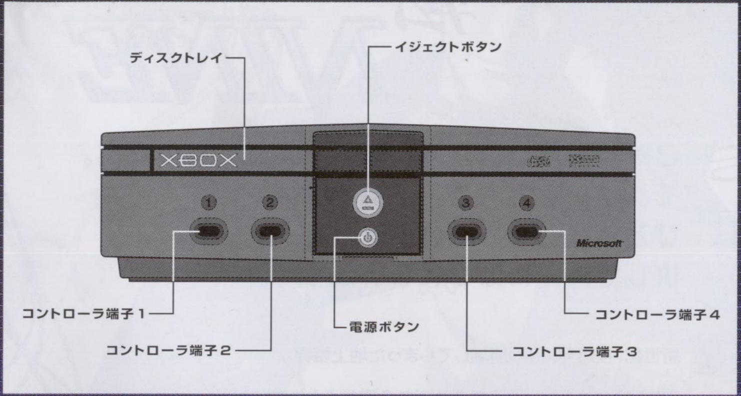
そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

プロジェクションテレビについて

スクリーンに投影するプロジェクションテレビ(液晶方式は除く)には接続しないでください。「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。

Xbox™ 使用方法



1. Xbox が使えるようにXbox 本体の取扱説明書にしたがって準備します。
2. 電源ボタンを押して電源を入れます。
3. イジェクトボタンを押してディスクトレイを開きます。
4. 「真・女神転生 NINE」ディスクのラベル面を上にしてディスクトレイに載せ、ディスクトレイを閉じます。
5. 「真・女神転生 NINE」のゲーム画面がテレビに表示されます。プレイに関する詳細は画面に表示される説明、または本書をお読みください。

ゲームディスクとXbox 本体の破損を防ぐために

ゲームディスクとXbox 本体の破損を防ぐために、次のことに注意してください。

- Xbox で使用可能なディスクのみ使用してください。
- 星型やカード型などの異形のディスクを使用しないでください。
- ゲームディスクをXbox 本体内に長期間入れたままにしないでください。
- Xbox 本体にゲームディスクをセットした状態でXbox 本体を移動しないでください。
- ゲームディスクにラベルやシールなど異物を貼り付けないでください。

真・女神転生 NINE

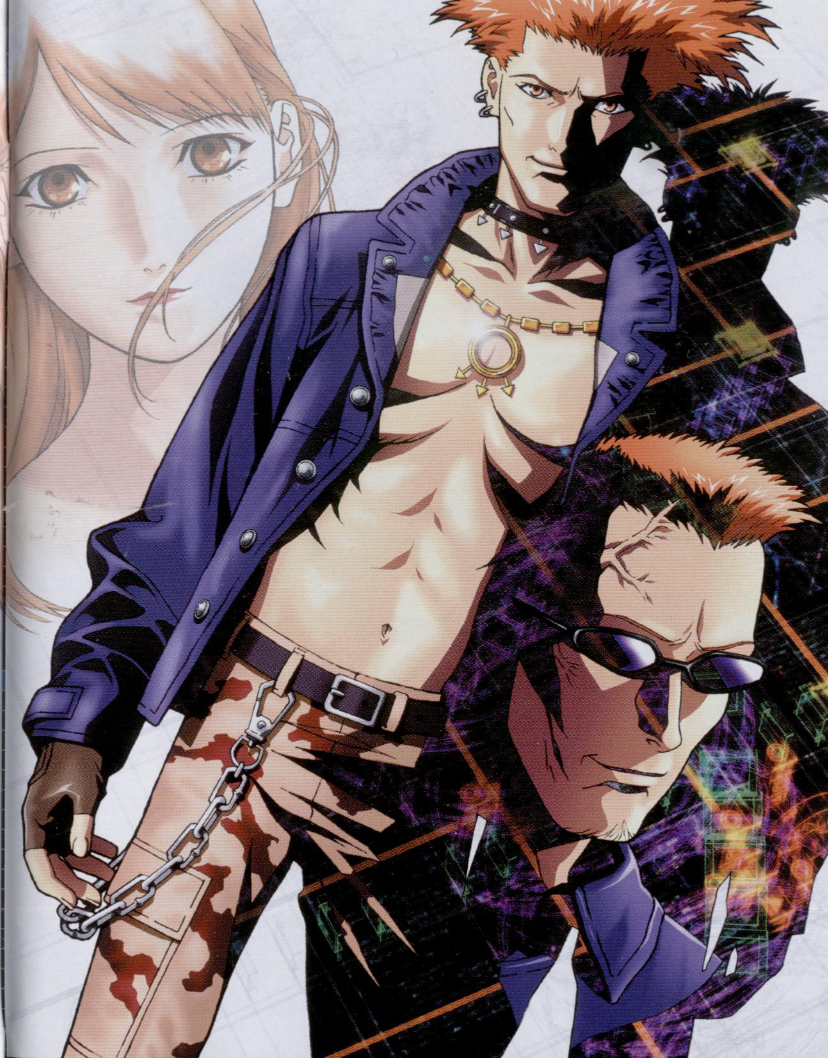
STORY

己が導きだした答え、その人にとっての真実。
それは正解であり、正解ではない。
ひとりひとりの心の中は、
決して同じにはなれないから…。

新世紀、核爆発により崩壊してしまった地上世界。
生き残った人類は、地下での生活を余儀なくされていた。
新たな指導者たちは旧世界の栄華を愛おしむかのように、
1990年代をモチーフとした仮想世界を電脳空間に作り上げた。
仮想世界での生活は、人々に現実世界の苦難を忘れさせ、
満たされぬ欲望を受け止めるはけ口として、
もはやなくてはならないものになっていった。

202X年、東京。
新宿、渋谷、池袋など、旧東京の各都市をモデルにした電脳空間「イデアスペース」には最近、プログラムのバグが頻発。バグは悪魔の姿をして現れ、他の利用者を襲うなど、問題が深刻化していた。

そして、ある日起こった事件に、主人公も巻き込まれてしまう……。



ごあいさつ

この度は、アトラスの Xbox ソフト「真・女神転生 NINE」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

※このゲームに登場する人物・場所・団体等の名称はすべて架空のものです。

CONTENTS

コントローラの操作方法



コントローラは、Xbox 前面のコントローラ端子に接続します。4個の端子のうち、どの端子に接続してもかまいません。

注意：Xbox 本体の電源を入れるときに、左右のスティックおよび、左・右トリガを動かさないでください。
　　ポジションの設定が正しく行なわれず、誤動作の原因となります。

以下はゲーム全体における基本的な操作です。個別の場面で特殊な操作が必要な場合については、この後のページ、またはゲーム画面に表示される説明をお読みください。

ボタン対応表

	メニュー画面	移動画面	バトル画面	RTS画面
方向パッド	項目の選択	移動	項目の選択	項目の選択
左スティック	項目の選択	移動	項目の選択	カーソルの移動
右スティック				視点の移動
Aボタン	選択項目の決定	話しかける/店・建物に入る	コマンド割り込み	決定
Bボタン	キャンセル	キャンセル	キャンセル	キャンセル/検索
STARTボタン		場所名表示		
BACKボタン			視点切替	
Xボタン		メインメニュー表示/詳細表示	バトルログ表示のON/OFF	タクティカルバトル画面の表示
Yボタン	スキル切替		オールキャンセル	マップ切替（※1）
左トリガ			AI設定時のパーティー逆送り	パーティー情報
右トリガ			AI設定時のパーティー順送り	ハッキング情報

（※1 押しながら、方向パッド or 左/右スティック）

※本書では、初期状態の操作設定を用いて説明しています。
　操作設定は、オプションメニュー（→P.7）により変更することができます。

ゲーム内全般で、START+BACKボタンを 3秒間 押し続けるとソフトリセットがかかります。

メニュー画面について

スタートメニュー



ゲームをはじめるには、Xbox 本体に電源投入後、STARTボタンを押します。以下のメニューが表示されるので、カーソルを移動して選択して、Ⓐボタンを押してください。

NEW GAME

新たにゲームをはじめます。最初に主人公の情報を入力します。方向パッドか左スティックの上下で、名前、性別を選んで決定してください。

▶ 名前の入力

初期状態での名前は「アズマ ケイ」になっていますが、プレイヤーが自由に決めることができます。姓と名に分けて入力してください。文字の入力には、画面下半分に表示されるソフトキーボードを使います。左側で入力する文字の種類を切り替えて入力してください。文字を選び、Ⓐボタンを押せば入力できます。漢字を入力したい場合は「漢字」がオンの状態でよみを入力すれば、Ⓧボタンで漢字に変換できます。一文字分削除したいときはⒷボタンを押します。
入力できたら、右下の「決定」か、STARTボタンを押して確定します。姓が入力できたら、次は名を入力します。名前を間違えたときや、入力し直したいときは、もう一度「名前」を選択して入力してください。

▶ 性　別

方向パッドか左スティックの左右で、男か女を選んで、Ⓐボタンで決定してください。

▶ 決　定

名前の入力と性別の選択が正しくできたら「決定」を選択してください。「これでよろしいですか?」の問いに「はい」を選択すれば、ゲームがはじまります。

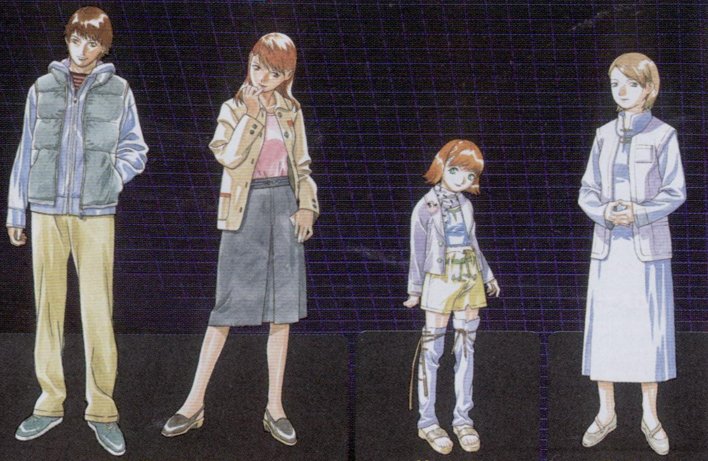
CONTINUE

以前のプレイで保存されたデータからゲームを再開します。
まず、プレイデータを読み込む場所を、Xbox 本体のハードディスクか、コントローラに接続されたメモリユニットのいずれかから選んでください。選択した場所に保存されているデータのリストが読み込まれて表示されます。その中から再開したいデータを選んでください。

OPTION

各種の設定を行なえるオプションメニューです。項目にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで選択して各設定を行ないます。設定が終わったら、Ⓑボタンでメニュー表示に戻ります。ゲーム中のメインメニューからも同じ設定ができるので、必ずしもここで設定しなくてもかまいません。

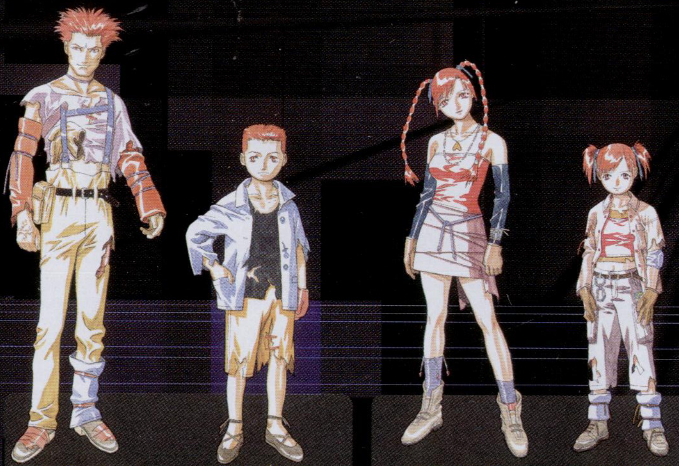
操作設定	コントローラのボタン設定を変更します。 画面が切り替わり、基本、RTS、バトルのどの場面での設定を変更するかを選びます。 変更したいボタンを押しながら、左右でそこに割り当てたい機能を選びます。 設定の変更が完了したら、BACKボタンで変更内容を反映します。
ゲーム速度	ゲーム中、リアルタイムで進む部分の進行速度を変更します。
メッセージ背景色	会話などのメッセージが表示されるときの背景を変更します。 R=赤、G=緑、B=青のそれぞれの数値を調整して、好みの色に設定することができます。
デフォルト	オプションメニューで設定できるすべての設定を初期状態に戻します。



主人公（アズマ ケイ）
200X年、東京に生まれ、母、妹とともに地下ドームで暮らす。プレイヤーの選択で性別を決められ、名前も自由につけることができます。

妹 エミ
主人公の妹。母と主人公の愛情を一身に受け、甘えん坊で素直。

母 ミエコ
主人公の母。女手ひとつで主人公と妹の2人を育てている。



親友　バラキ
主人公の幼なじみで、熱血漢。プライドが高く、感情的になりやすい。主人公を男にした場合、親友として登場。

バラキ（幼少時）
主人公を女にした場合、吉祥寺のショッピングモールに侵入した少年として登場。

親友　スミレ
主人公の幼なじみ。積極的な性格。主人公を女にした場合、親友として登場。

スミレ（幼少時）
主人公を男にした場合、吉祥寺のショッピングモールに侵入した少女として登場。

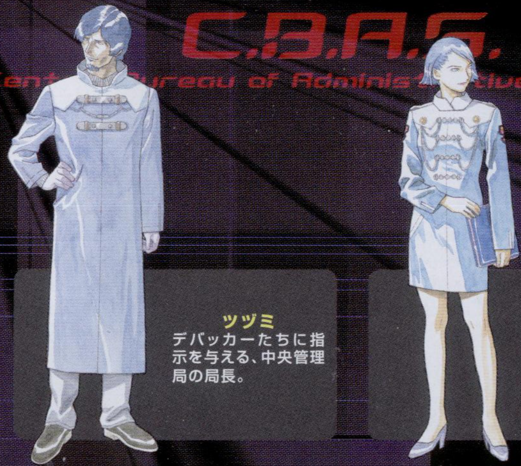
中央管理局の人々



ミランダ
管理局のデバッカー。主人公が男の場合、業務上のパートナーになる。物事に対して冷静な判断ができる大人の女性。

ムビオラ
管理局のデバッカー。主人公が女の場合は、こちらが業務上のパートナーに。常に仲間の行動に気を配るリーダー的存在。

C.B.A.S.
Cent Bureau of Adminis tive Services



ツヅミ
デバッカーたちに指示を与える、中央管理局の局長。

フェリス
イデアスペースを作り上げた先代メシアの遺志を継ぐ者であり、地下都市をも統括している。

真・女神転生NINEの世界

ゲームをプレイする上で知っておくとよい、いくつかの事柄を紹介します。

9つのマトリクス

このゲームには、【LAW】(秩序)、【CHAOS】(混沌)という2つの対立する概念に、【LIGHT】(善行)、【DARK】(悪行)をからめた、9つのマトリクス(属性)が存在し、ストーリー・戦闘・会話など全ての要素に影響してきます。
登場する悪魔は必ずいずれかの属性を持っており、主人公の属性はプレイヤーの行動によって変化していきます。仲魔にしたい悪魔と主人公の【LAW】↔【CHAOS】属性が異なる場合、その悪魔と属性の異なる悪魔がすでに仲魔にいる場合は、パーティーに組み込むことができません。



■【LAW】(秩序)
大義や社会のため、「秩序」を守るためにはいかなる犠牲も厭わない。主従関係、階級制度をもって世界が支配されることを望み、それが正義だと考える。

【CHAOS】(混沌)■
理念より情念を優先。人が自由に、ありのままにあることをよしとする。争い、泣き笑い、果てなく生死が繰り返される「混沌」こそ世界の本質と考える。

基礎知識

ターミナル

イデアスペースにダイブするための装置。現実空間と仮想空間をつなぐアクセスポイントとなる。イデアスペース内では、1990年代に流行したアミューズメント装置"プリクラ"の形状をとり、各都市の要所に設置されている。

ナビ

中央管理局がイデアスペース利用者に提供するナビゲーションプログラムの通称。一人に一体が与えられ、情報収集の機能などでユーザーの行動をサポートする。仮想空間での見かけ上は悪魔の姿をとる。デバッカーはノイズ除去のため、耐久性に優れた特別なナビを使用する。
ナビを維持するためにはマグネタイトが必須で、もし切れると、ナビの体力は減少していき、やがて瀕死状態になってしまう。この場合は、各都市にある施設「エステクローバー」で蘇生させることができるが、別途費用が必要になる。また、一部の施設では、混雑回避のため、ナビの収納が義務づけられている。

ノイズ

イデアスペース内に発生するプログラムのエラー。悪魔の姿で具現化して現れる。近年発生率が増加し、一般のユーザーにも被害が及んでいる。ノイズが発生した場合、中央管理局のデバッカーが対応にあたる。

ドール化

仮想空間において、ユーザーが精神的なショックを起こし、意識不明になってしまうことを指す。
主に、ノイズの被害によって、この状態に陥ることが多い。そのまま意識が戻らなければ、永久に植物人間状態となってしまう。

中央管理局

イデアスペースの治安維持組織。新宿の都庁を模した建物を本拠地としている。

デバッカー

"デバッガー"と"ハッカー"を合わせた造語で、中央管理局員のことを指す。特別なナビの使用が認められており、これを用いてノイズの除去を行なう。また、通常は一人一体しか与えられないナビを複数ストックし、交換して使用することができるなど、様々な特権を与えられている。

Ӎ マグネタイト(MAG)

ナビの維持・活動に不可欠なエネルギー源で、ナビに特に何もさせなくても徐々に消費されていく。マグネタイトの残量がゼロになると、ナビの体力は減少していき、やがて瀕死状態に陥ってしまう。生体エナジー協会が取り扱っており、各都市の店で購入・売却が可能。マッカとの交換レートは常に変動しているので、注意が必要である。

ћ マッカ

イデアスペースと現実世界で共通して利用されている通貨、およびその単位。「魔貨」がその語源。

ウラヒメ ミキ

イデアスペースで人気を博している美少女アイドル。男女問わず人気がある。ストーリー序盤、新宿アルト前でライブを行なう。

ここでは、実際のゲームの流れに沿って、ゲームの操作を解説します。

1.現実世界

核爆発により、地下都市での生活を余儀なくされている人々。主人公も薄暗い地下の一区画で、母・妹と共に暮らしていた。
幼なじみの親友から簡易ターミナルに連絡が入り、主人公は今日も、仮想世界「イデアスペース」へとダイブする。



イデアスペースとの行き来



現実世界とイデアスペースとの行き来はターミナルを使って行ないます。ゲーム中、最初にダイブするこの場面では、案内係に様々な質問をすることができるので、気になること、分からないことについては聞いておいた方がよいでしょう。

2.イデアスペース、新宿

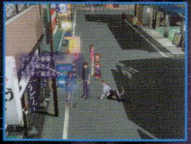
イデアスペースへとダイブし、仮想空間内の新宿ターミナル前に現れた主人公。
主人公はもちろん、人々はみな悪魔の姿をしたナビを連れている。
行き交う人々に道をたずねながら、スタジオアルト前で待つ親友のもとへ急ぐ。

移　動



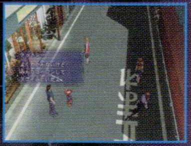
仮想空間内の移動は、方向パッドか左スティックで行います。
マップはいくつかの画面に分割されており、移動していくと自動的に切り替わります。マップの端には青い光線が走っていて、それ以上先には進めません。

会　話



街を歩いている人々には、様々な話を聞くことができます。
話しかけたい人に近づくと、足元に赤いカーソルが表示されるので、その状態でⒶボタンを押してください。

情報を集める



連れているナビに命令をして、周囲のナビから情報を集めさせることができます。Ⓧボタンを押すと、メインコマンドが表示されるので、カーソルの移動とⒶボタンで、「NAVI」→「情報を集める」を選んでください。ナビはしばらく歩き回って情報を集め、主人公に報告します。情報を集めさせている間に他の人の話を聞くこともできます。

3.ノイズ出現

親友と落ち合った主人公は、アルト前でのウラヒメミキのライブを楽しむ。
しかし、そこに突如、ノイズが出現。警備していた中央管理局のデバッカーは人々を守るため、即座に対処しようとするが、ふいをつかれ倒れてしまう。





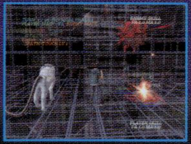
4.突然の戦闘

倒れたデバッカーが連れていたナビ、ケルベロスがなぜか突然、主人公に話しかける。

「オレサマ ノ チカラ　カシテヤル
オマエ ノ ノウリョク ミセテ ミロ」

迫り来るノイズ。選択の余地はない。主人公と親友はノイズとの戦いに巻き込まれる。

バトル



ノイズとの戦闘は、通常の仮想空間とは異なるデータ空間で行なわれます。基本的にはターン制ですが、敵味方ともにリアルタイムで行動しているため、交互に攻撃が行なわれるわけではありません。設定したAIにしたがって、オートで進めることもできます。なお、この最初の戦闘シーンは、全自動で進むため、プレイヤーは一切指示をすることができません。
（※詳しくは→P.28の「タクティカルバトル（戦闘）」をご覧ください。）

5.吉祥寺へ



ノイズとの戦闘に勝利した主人公たちは、デバッカーから、念のために中央管理局仕様のナビと武器を預けられる。そこへ妹のエミから通信が入り、吉祥寺のショッピングモールの入場整理番号をもらってくるように念を押される。親友は、そのモールにある新型パーツのブースに潜りこんでみようと言う。

イデアスペースからの移動



イデアスペース内での、街から街への移動、もしくは現実世界への移動は、ターミナルを通じて行ないます。吉祥寺へ向かうためには、新宿のスタート地点にあったターミナルにアクセスし、「MAP移動」で「KICHIJOJI」を選んでください。なお、この場面では、吉祥寺以外の街へ行くことはできません。

6.ハッキング

吉祥寺に着いた主人公と親友は、ショッピングモールの裏口にやってくる。そこはセキュリティの青い光線によって立入禁止になっていた。親友は、端末からのハッキングを提案。ハッキング初体験の主人公は親友からその手ほどきを受ける。

ハッキング(RTS)

ハッキングは、RTS(Real Time Strategy)という独自のシステム上で展開します。RTSは電脳世界のデータ空間で行なわれる、高度な陣取りゲームのようなものと思ってもらえればよいでしょう。ルートとエリアで構成されたマップ上のポートにパーティーを配置して侵入し、相手の心臓部であるコマンドエリアを破壊します。

（※詳しくは→P.33の「RTS（ハッキング）」をご覧ください。）

ここでは親友の解説を、順を追ってまとめてみます。

▶ A. ポートスキャン画面



ハッキングシーンの最初に表示される画面です。

DRIVE

ハッキングの対象となるシステム名です。

検出ポート数

そのDRIVEに侵入可能なポート数、つまり初期配置可能なパーティー数を表します。複数の人数でハッキングを行なう場合には、その相手とポートを分け合うことになります。

マグネタイト持込容量制限

各DRIVEごとに設定されているマグネタイト持込容量の制限です。

［マグネタイト持込容量の設定］

マグネタイト(M)は、ナビのエネルギー源で、ハッキングの際もパーティーの仲魔が行動するために不可欠です。これが切れてしまうと、ハッキングの続行は困難です。ハッキングが成功すれば、余った分のマグネタイトは回収できるので、無理に節約せずに、できるだけ多く持ち込んだほうがよいでしょう。

持込容量は、カーソルを左右で移動させ、上下で数字を設定し、Ⓐボタンで決定します。この場面では、親友の言うとおりに、1000Mを設定してください。

▶ B. DRIVEの概念



DRIVEは、イデアスペース内でのシステムの単位です。ユーザー一人一人はもちろん、ハッキング対象となる相手や施設などもDRIVEを持っています。ハッキングでは、仕掛ける側と仕掛けられる側のDRIVEの性能やナビの性能に応じて、マップが生成されます。

マップは、自分たちのDRIVEを示す部分は緑色、相手のDRIVEを示す部分はオレンジ色で区別されます。

▶ C. ハッキングの成功と失敗



各DRIVEには必ず、ブロックが積み上げられたような形状の「コマンドエリア」が存在します。これを破壊すればハッキングは成功です。また、コマンドエリアを破壊しなくても、そのDRIVEの敵リーダーを倒せば、DRIVEは停止し、成功となります。逆に、自分のコマンドエリアを破壊されるか、自分自身が倒されればハッキングは失敗となります。

なお、特殊な場合として、あるエリアにたどりつければ成功、という場合もあります。

▶ D. ポートへのパーティーの配置



ポートにパーティーを配置し、コマンドエリアへと侵入して破壊するのがハッキングの基本です。相手のDRIVEのポートの他にも、DRIVEを切り替えて、自分のDRIVEのポートに護衛用のパーティーを配置することもできます。

▶ E. ルートとエリア



■ ルート

マップを構成する、縦横にはりめぐらされたラインが「ルート」で、基本的に敵も味方もこのライン上を移動します。

■ エリア

「エリア」とは、ルート上にある特別な空間を指し、大きく分けて以下の2種類があります。

プレーンエリア

各種エリアの土台となるエリア。

データエリア

プレーンエリアを改造して作られる、様々な機能を持つエリア。データエリアには大きく分けて、ノーマルエリア、社、泉、トラップの4種類があります。それぞれにレベルが設定され、レベルの高いエリアをたくさん構築するほど有利に戦うことができます。

データエリアを作ることを「構築」と言います。この構築のためにはマグネタイトが必要なので、残量には常に注意が必要です。

▶ F. 移動



まず、左スティックでカーソルを移動させ、配置されたパーティーを選択します。次に、再びカーソルを動かして移動先を指定してやれば、後はその位置まで自動的にパーティーが移動していきます。

G.エリアの破壊と構築

敵のエリアに移動すると、自動的に破壊が始まります。敵エリアを破壊したら、その上に自分のエリアを構築することができます。カーソルで自分のパーティーを選択した後、移動先を指定せずに、もう一度自分のパーティーを指定すると、コマンドが表示されます。この場面では、親友の言うとおりに、レベル1のノーマルエリアを構築してください。破壊や構築の速度はパーティーの能力によって決まります。



H.コマンドエリアの破壊

コマンドエリアの下までパーティーを移動させると、自動的にコマンドエリアの破壊がはじまります。後は、完全にコマンドエリアを破壊することができれば、ハッキングは成功です。ボーナスとして、マッカとマグネタイトが手に入ります。



7.二度目の戦闘、そして…

ショッピングモールのハッキングに成功し、内部へと侵入した主人公と親友。しかし、警備中のデバッカーに見つかってしまう。逃げる二人だったが、再びノイズに遭遇。撃破には成功するが、新宿の中央管理局本部に連行されてしまう。だが、そこで2人を待っていたのは「デバッカーになってくれないか」という驚くべき申し出だった。かくして主人公は、大きな戦いの序章へと足を踏み入れるのだった…。



イデアスペースガイド

イデアスペースには、新宿、吉祥寺、秋葉原、六本木、原宿、池袋、上野、渋谷、品川の9つの街があります。ゲームが進み、操作に慣れたら、あちこちを回ってみるとよいでしょう。それぞれの街には、以下のような、デバッカーのサポートを行なう様々な店や施設があります。

ターミナル

現実空間と仮想空間をつなぐアクセスポイントとなるターミナルは、1990年代に流行したアミューズメント装置"プリクラ"の形状で各都市に設置されています。

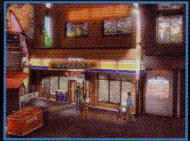


現実世界へ 現実世界へ戻ります。
MAP移動 各都市へ移動します。
保　存 現在のゲームのデータを保存します。



コンビニ117

ここはいわゆる道具屋で、体力回復のための傷薬や、バッドステータス(状態異常)を治療する石、能力アップのための宝石などの各種アイテムを扱っています。



アイテムの売買

店内に入ると、カウンターにジャックフロストが立っています。話しかけるとアイテムを購入・売却することができます。商品のリストには、現在所持しているマッカで購入可能なもののみがハイライト表示されます。



購入 方向パッドか左スティックの上下で品物を選んでⒶボタンで決定します。一度に複数購入できるものは、数を指定して買うこともできます。
売却 選択決定すると、武器、防具、アイテムの3項目が表示されます。まず種類を選び、表示された手持ちアイテムのリストの中から売るものを選びます。

アサルトカフェ



表向きはカフェですが、デバッカーをサポートするための武器の販売拠点ともなっています。

武器の売買

武器を購入・売却するには、カウンターのジャックフロストに話しかけます。



購入 カーソルを上下させて品物を選びます。Ⓧボタンを押すと、その武器を装備したときの詳細を見ることができます。装備後のパラメータの変化を確認して、購入する武器を選んでください。購入する武器を決めたら、Ⓐボタンで決定します。一度に複数購入できるものは、数を指定して買うこともできます。
すぐに装備する場合は「装備しますか?」の問いに「はい」を選んでください。すでに同種類の武器を装備している場合は、現在の武器と入れ替えで装備します。

売却 選択決定すると、武器、防具、アイテムの3項目が表示されます。
まず種類を選び、表示された手持ちアイテムのリストの中から売るものを選んでください。

モードカウンシル



表向きはファッションショップですが、デバッカーをサポートするための防具の販売拠点となっています。

防具の売買

防具を購入・売却するには、入口の近くのジャックフロストに話しかけます。



購入 カーソルの上下で品物を選びます。Ⓧボタンを押すと、その防具を装備したときの詳細を見ることができます。装備後のパラメータの変化を確認して、購入する防具を選んでください。購入する防具を決めたら、Ⓐボタンで決定します。一度に複数購入できるものは、数を指定して買うこともできます。
すぐに装備する場合は「装備しますか?」の問いに「はい」を選んでください。すでに同種類の防具を装備している場合は、現在の防具と入れ替えで装備します。

売却 選択決定すると、武器、防具、アイテムの3項目が表示されます。
まず種類を選び、表示された手持ちアイテムのリストの中から売るものを選んでください。

着替えサービス



奥にいるジャックフロストに話しかけると、サービスが受けられます。
その店がある各都市の定番ファッションに着替えさせてくれます。
服はトップとボトムに分かれていて、どちらか片方だけを着替えることもできます。気にいらなければ「元に戻す」で、着替える前の服装に戻すことができます。

エステクローバー



エステにより、身も心も癒してくれる店です。デバッカーにとっては、ノイズとの戦闘で傷ついた自らや仲魔の回復・治療を行なったり、死亡した仲魔を生き返らせるために利用する、命綱ともいえる店です。

回復屋

回復屋を利用するには、カウンター右のジャックフロストに話しかけます。



回復 HP、MPを回復します。
治療 ステータス異常を治療します。
蘇生 瀕死の仲魔を全快させ、死亡してしまった仲魔は生き返らせます。
復元 パラメータを復元します。

変身サービス



カウンター左のジャックフロストに話しかけると、サービスが受けられます。
「ヘアスタイル」で髪形、「ヘアカラー」で髪の色、「スキンカラー」で肌の色を、それぞれ選択、変更することができます。
気にいらなければ「元に戻す」で、利用する前の状態に戻すことができます。

生体エナジー協会



ナビの活動に必要なエネルギー源、マグネタイト(Ӎ)を取り扱う店です。
マッカ(ħ)との交換レートは常に変動している点に注意してください。



MAG購入 「RATE」が交換レートの表示で、10Ӎあたり、何ħかが表示されます。欲しいマグネタイトの量を、上下の方向操作により10Ӎ単位で指定し、よければⒶボタンで決定します。

MAG売却 操作は購入の場合と同じで、売却したいマグネタイトの量を指定し、よければⒶボタンで決定します。

邪教の館



仲魔を合体させてさらに強力な悪魔を作り出したり、様々な特殊加工をほどこすための施設です。この施設については、「悪魔合体」(→P.39)で詳しく解説します。

メインコマンド

主人公や仲魔の能力を確認したり、装備やパーティーの編成などを整えるにはコマンドを使います。
仮想空間の移動時にⓍボタンを押すと、時間経過を示す月齢、現在所持しているマグネタイト、マッカとともに、メインコマンドのメニューが表示されます。
コマンドを使用するには、メニュー上のカーソルを上下、左右の各方向に移動して選択し、Ⓐボタンで決定します。
サブメニューが表示されるので、そこからさらに項目を選択、決定し、各種の指示を行ないます。Ⓑボタンを押すと、ひとつ前のメニューに戻ります。



使う

アイテム、魔法を使うためのコマンドです。最初のカーソル位置はここになっています。パーティーが複数いる場合は、アイテムか魔法を選択してから、方向パッドか左スティックの上下で対象のパーティーを切り替えられます。

- **アイテム** 手持ちのアイテムを使います。傷薬などは、使うパーティーも選択します。
- **魔法** 回復系の魔法を使います。必要に応じて、使う相手も選択します。

ステータス

主人公や仲魔の、現在の状態や能力を確認するためのコマンドです。

- **パーティー** 設定されているパーティー単位で、主人公および仲魔のステータスを確認します。
- **アズマ（主人公の姓）** 主人公のステータスを確認します。
- **仲　魔** リストから仲魔を選んでステータスを確認します。仲魔が増えたときのために、種族、LV（レベル）、五十音順、属性により並べ替えて表示できるようになっています。
- **デリート** リストから仲魔を選んで削除します。ただし、ナビとして設定されている仲魔は削除できません。
- **アナライズ** 遭遇して倒したか、仲魔にしたことのある悪魔の詳細ステータスを表示します。

カスタム

主人公の装備の変更や、仲魔のプラグインソフト装着を行なうコマンドです。

- **アズマ（主人公の姓）** 主人公の装備を変更します。
装備は、打撃系武器、射撃系武器、頭、体、腕、足の各部位用の計6種類を選びます。まず現在の装備が表示されるので、変更したい装備を選んで、Ⓐボタンを押します。手持ちの装備可能アイテムがリスト表示されるので、選択してⒶボタンを押し、装備を変更します。装備を単にはずしたい場合は、「装備をはずす」を選択します。
- **仲魔** 仲魔に装着されるプラグインソフトを変更します。
- **DRIVE** 主人公のDRIVEを、セットする3つの宝石の変更によりカスタマイズします。

オプション

電源投入後、ゲームスタートメニューから選択できるものと同じです。
（※詳しくは→P.7の「OPTION」をご覧ください。）

NAVI

ナビに関するコマンドです。

- **情報を集める** ナビに命令を与え、周囲のナビから情報を収集します。
- **情報を見る** ナビが記録している、これまでの会話の記録を見ることができます。
- **ナビ変更** ナビを他の仲魔に変更します。

AI

各パーティーごとに、タクティカルバトルやRTSでのAIの設定を行ないます。

- **RTS－AI** 5段階ある「DEFENSE CONDITION」の各レベルに行動パターンを設定することができます。
行動パターン選択の際に右トリガを押すと、全てのレベルをその行動パターンに一括変更できます。



- **バトル－AI** 個別、前衛、集中、後衛の4つの戦略パターンを設定することができます。
また、仲魔単体のバトル－AIを設定できます。
（※詳しくは→P.28の「タクティカルバトル（戦闘）」をご覧ください。）



編成



パーティーの作成や、編成の変更を行ないます。
タクティカルバトルやRTSでは、どのような仲魔を組み合わせてパーティーを編成するかで勝敗が大きく左右されるため、ゲームの肝とも言えるコマンドです。
まず、カーソルを上下させてパーティーを選択すると、そのパーティーの現在の状態が表示されます。
新たに編成したい場合は、一番下の「パーティー新規作成」と表示されるパーティーを選びます。
Ⓐボタンを押すと、詳細ウィンドウが表示され、この画面のメニューで実際のパーティー編成を行ないます。



画面上部には、現在の編成が表示されます。上が前衛、下が後衛です。
画面下部では、そのパーティー総体の能力値と、所持している"スキル"が表示されます。スキルとは、それぞれの悪魔が持つ特殊能力です。
Ⓨボタンを押すと"バトルスキル"と"RTSスキル"の表示を切り替えられます。
リスト上で仲魔を選択しているときは、Ⓧボタンで、その仲魔の詳細を確認することができます。



入れる　パーティーに仲魔を加えます。
まず、加える位置を指定し、その後、リストから仲魔を選択します。
ただし、パーティーに加えたい仲魔の属性と、主人公や、すでにパーティーに組み込まれている仲魔の属性が極端に異なる場合には、その仲魔を加えることはできません。

はずす　パーティーから仲魔をはずします。
位置を指定すると、そこにいる仲魔がはずされます。
他のパーティーに移したい場合などは、まず、その仲魔を現在のパーティーからはずす必要があります。

位置変え　パーティーに入っている仲魔の位置を変更します。
まず、現在の位置を選択し、次に変更したい位置を指定します。

ナビ変更　主人公のいるパーティーでのみ表示されるコマンドです。
ここからナビを指定することができます。ナビにはリスト上に"N"マークがつきます。

リーダー　パーティーのリーダーを指定するコマンドです。リーダーはリスト上に"L"マークがつきます。
主人公のいるパーティーでは主人公自身がリーダーなので、このコマンドは表示されません。

ステータスについて

ここでは、ステータス画面の見方と、各能力値について説明します。
ステータス画面は、移動時にⓍボタンを押すと表示されるメインメニューから「ステータス」コマンドを選択し、主人公や仲魔を指定することで表示されます。その他、「編成」コマンドで各ユニットの詳細を表示させた場合などにも、同じ画面になります。

＜仲魔ユニットの場合＞



＜主人公・人間ユニットの場合＞



ステータス画面では上下の操作で表示するユニットの切替ができます。
右トリガを押すとサブ画面（2画面目）が表示されます。
（※サブ画面については→P.26をご覧ください。）

ステータス画面の表示内容

1 ユニット名称

主人公の場合は名前だけが表示されます。
仲魔の場合は、以下の項目も表示されます。

種族

その悪魔が属する種族です。13の大種族に分類される全32種のうち、いずれかが表示されます。種族は悪魔合体の可否などに影響してきます。
（※詳細は→P.60の「悪魔合体表」をご覧ください。）

属性

その悪魔の属性です。10ページで説明した9つのマトリクスによる属性のうち、いずれかが表示されます。属性はパーティーの編成などに影響します。

NAVI表示

現在のナビとして設定されている仲魔には、ユニット名の右下に「NAVI」の文字が表示されます。

2 ステータス表示

狭義の"ステータス"とは、この欄に表示される、そのユニットの「状態」を指します。そのユニットが特殊な状態にあるときは、その状態の名称がここに表示されます。ステータスは「バッドステータス」と「グッドステータス」に分けられます。
前者は、戦闘やRTSでダメージを受けた場合の「瀕死」「死亡」や、魔法やトラップなどによって発生する「毒」「石化」などの状態異常を指します。バッドステータスを回復するには、対応する魔法やアイテムを使用するか、エステクローバーを利用しなければなりません。
後者は、魔法やスキルなどの効果によって、戦闘時のみ一時的に発生し、戦闘が終了するか、瀕死、死亡状態になったときに、自動的に効果が切れます。
（※詳細は→P.56の「ステータスリスト」をご覧ください。）

3 PARTY（パーティーNo.）

そのユニットがパーティーに編成されている場合は、パーティーの番号と、そのパーティー内での位置が表示されます。編成されていない場合は、パーティー番号は表示されず、位置は「未配置」と表示されます。
（※編成についての詳細は→P.22をご覧ください。）

4 性能値1

レベル、HP、MPなどの基本的な値と、RTSに関する値がまとめられています。

- **LV（レベル）** 総合的な強さの目安。容量、構築速度、破壊速度などに影響する。
- **HP** ヒットポイント。現在の値/最大値を表示。この数値が0になると瀕死状態になる。
- **MP** マジックポイント。現在の値/最大値を表示。「魔法特技」などを使用するために必要。
- **CP** 抗体ポイント。仲魔ユニットにのみ表示される項目。その仲魔を召喚中、一定時間ごとに消費されるマグネタイトの量。
- **容量** ユニットの基本容量。現在の容量/初期容量を表示。小さいほどDRIVEへの負荷が軽減し、その分、より多くのユニットを召喚できる。また、RTSの際には素早く移動することが可能になる。仲魔ユニットの基本容量は、そのユニットが召喚されている時間に応じて徐々に減っていく。基本容量が最小値（初期容量の半分）まで減少した状態を「自己最適化」という。減少した容量分は、モジュール合体を行なうことができるようになる。（※モジュール合体についての詳細は→P.40の「モジュール」をご覧ください。）
- **構築速度** RTSでエリアを構築する能力。数値が大きいほど早く構築・修復が行なえる。
- **破壊速度** RTSで相手のエリアを破壊する能力。数値が大きいほど早く破壊できる。

5 性能値2

タクティカルバトルに関する値がまとめられています。

- **攻撃力** 物理攻撃を行う際の基本攻撃力。主人公の場合は、「剣攻撃力（直接攻撃力）」と「銃攻撃力（間接攻撃力）」が別々に表示される。
- **命中率** 物理攻撃を行う際の基本命中率。主人公の場合は、「剣」と「銃」それぞれの命中率が表示される。
- **攻撃回数** 戦闘1ターンで物理攻撃を行う回数。主人公の場合は、「剣」と「銃」それぞれの攻撃回数が表示される。
- **物理防御力** 直接、間接の物理攻撃を受けた際の基本防御力。
- **物理回避率** 直接、間接の物理攻撃を受けた際の基本回避率。
- **魔法攻撃力** 魔法攻撃を行った際の基本攻撃力。
- **魔法成功率** 魔法攻撃を行った際の基本成功率。
- **魔法防御力** 魔法攻撃を受けた際の基本防御力。

6 能力値

ユニットごとに設定された値です。主人公など人物ユニットの場合は、DRIVEの設定やレベルアップなどによって変動します。悪魔ユニットの場合は、レベルアップの概念がないため、モジュール合体、装備アイテムによる変化以外では、この値が変わることはありません。例外として、死亡状態から復活した場合には下がります。

- **力** 物理攻撃力に影響する。
- **知力** 魔法の命中率、攻撃力、防御力、最大MPに影響する。
- **魔力** 魔法の命中率、攻撃力、防御力、最大MPに影響する。
- **体力** 物理防御力と魔法防御力、最大HPに影響する。
- **速さ** 戦闘時の攻撃順序、物理系の命中率、回避能力に影響する。
- **運** 攻撃命中率、回避能力に影響する。

サブ画面

メインのステータス画面で右トリガを押すと、サブ画面が表示されます。
左トリガを押すと、メイン画面の表示に戻ります。

主人公の場合



主人公の場合は、各種の装備によって、使用できる特技や魔法が変化するため、以下のような項目が表示されます。

EQUIP（装備）

メインコマンドの「カスタム」で設定した装備が表示されます。上から、打撃系（直接攻撃用）武器、射撃系（間接攻撃用）武器、頭、体、腕、足の各部位の防具、という順に表示されます。

EXTRA & MAGIC（特技と魔法）

各装備によって使用可能になっている、特技および魔法が表示されます。

RESIST LV（耐性レベル）

各系統の攻撃に対する耐性が表示されます。

仲魔ユニットの場合



仲魔ユニットの場合、装備はプラグインソフトのみで、「邪教の館」での「モジュール合体」などの特殊加工により、使用可能なスキル・魔法が変化します。このため、以下のような項目が表示されます。

PLUG-IN SOFT（プラグインソフト）

現在装備しているプラグインソフト。

SKILL（スキル）

その仲魔が持つ固有のスキルです。
戦闘やRTSの際に、その仲魔がパーティーにいることで、特殊な効果を発揮します。
（※詳しくは→P.46の「スキルリスト」をご覧ください。）

EXTRA & MAGIC（特技と魔法）

使用可能な特技と魔法です。特技は背景が暗く、魔法は明るく表示されます。

RESIST LV（耐性レベル）

人間ユニットと同様です。

ノイズとの遭遇

中央管理局のデバッカーとなった主人公は、パトロールや様々な任務を通じて、ノイズとの戦闘をくりひろげることになります。しかし交渉次第で、戦わずにノイズを仲魔にすることもできます。強力な仲魔を得るために、交渉の腕を磨きましょう。

はぐれナビとの遭遇

デバッカーとなった主人公は、最初の任務として、はぐれナビの保護を命じられます。
はぐれナビは、もともと一般ユーザーのナビだったものが何らかの理由ではぐれてしまったものです。そのままでも基本的には無害ですが、ノイズ化する危険もあるため、保護する必要があります。はぐれナビとは会話をすることができます。はぐれナビの質問に対し、制限時間内にいくつかの選択肢の中から回答を選んでください。やりとりによって友好度が上がれば、仲魔にすることができます。ただし、会話がうまくいかなければ、戦闘になってしまいます。

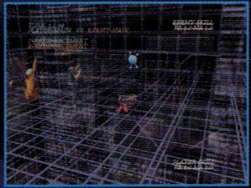


会話中

仲魔にすることに成功



機嫌を損ねると戦闘に…



ノイズとの遭遇



地下街予定地など、構築中の電脳エリアを歩いていると、突如ノイズに遭遇することがあります。この場合、画面は戦闘用のタクティカルフィールドに切り替わります。
しかし、即座に戦闘がはじまる訳ではなく、プレイヤーは最初に「戦闘」「交渉」「撤退」のいずれかの行動を選択できます。ここで「交渉」を選ぶと、敵パーティーの中から一体を選んで会話をすることができます。
はぐれナビの場合と同様に、友好度が上がるようにうまく話を運べば、仲魔になってくれます。ただし、話がはずまないと、そのまま去っていってしまったり、戦闘に突入してしまいます。会話中でマッカや魔石などを要求してくることがありますが、あげても仲魔になってくれない場合も多く、かけひきが必要です。

タクティカルバトル（戦闘）

ノイズとの戦闘は、通常の仮想空間とは異なるデータ空間で行なわれます。基本的にはターン制ですが、敵味方ともにリアルタイムで行動しているため、交互に攻撃が行なわれるわけではありません。戦闘は、パーティーや個別の仲魔にあらかじめ指示されたAIの設定にしたがってオートで進行していきます。その中で戦局を見ながら、必要に応じてマニュアルでコマンドを入力してください。まったく手を触れないでいることもできますが、それでは、なかなか強敵に勝つことは難しいでしょう。

戦闘に突入

地下街予定地など、構築中の電脳エリアを歩いていると、突如ノイズに遭遇し、画面はタクティカルフィールドに切り替わります。前述のとおり、プレイヤーは最初に、戦闘、交渉、撤退のいずれかの行動を選択できます。ただし、タイムグラフのバーがなくなるまでに決定しなかった場合は、最後にカーソルがあっていた選択肢が自動的に決定されます。

戦闘時のコントローラ操作



戦闘時のコマンド

▶ **マニュアル**

AIによるオートでの行動にⒶボタンで割り込んで、主人公およびパーティーの仲魔に、直接、行動を指示します。まず指示する相手を選び、特技、防御、魔法など行動の種類を選択します。特技や魔法に関しては、必要に応じて、対象となる相手を選びます。

▶ **オート**

オートでの行動パターンを変更するためのコマンドです。
以下のサブコマンドがあります。



戦　術

そのパーティー全体の戦術を設定します。

- **個　別**・・・各自の判断で攻撃対象を決めます。
- **前　衛**・・・敵の前衛を優先的に攻撃します。
- **集　中**・・・HPの一番低い敵を攻撃します。
- **後　衛**・・・敵の後衛を優先的に攻撃します。

AI

主人公および仲魔のオートでの行動パターンを指示します。「COM/RISE」「OFF/DEF」の2つのマトリクスがあり、左右の操作で設定したい方を選び、Ⓐボタンを押すと、そのマトリクスの設定ができます。各マトリクスの設定は、ポイントを上下左右に動かし、位置を決めることで行ないます。



COM/RISE(左側)

左右方向は、気合または集中をどの程度優先するか決定します。
上下方向は、単独攻撃と多重攻撃のどちらを優先するかを決定します。

OFF/DEF(右側)

左右方向は、物理攻撃と回復補助のどちらを優先するか決定します。
上下方向は、魔法について、攻撃と回復補助のどちらを優先するか決定します。

▶ **アイテム**

傷薬やヒランヤなど、手持ちのアイテムを使うためのコマンドです。

▶ **召　喚**

パーティーに仲魔を召喚します。

▶ **撤　退**

撤退します。ボスとの戦闘時以外は逃げることができます。

集中と気合

「集中」と「気合」は、対応した種族の仲魔ユニットがパーティーリーダーになった場合、仲魔が使用する時があります。ただし、その効果は、使用者自身にしか発揮されません。

気　合・・・実行時に物理攻撃LVが1上がる。4回まで重ねがけが可能で、防御以外の何かしらの行動をした時点で、効果は消滅する。

集　中・・・実行時に魔法攻撃LVが1上がる。4回まで重ねがけが可能で、防御以外の何かしらの行動をした時点で、効果は消滅する。

集団戦闘

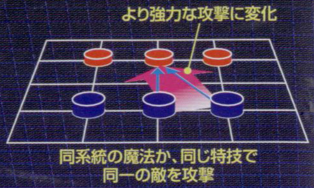
デバッカーの仲間なども含め、複数のパーティーが同時に参加する、集団戦闘が発生することもあります。最大6パーティーが同時に戦うことができます。この場合、行動順に画面が切り替わっていきますが、自分のパーティーに対しては常に指示が可能です。自分のパーティーが複数参加している場合は、左・右トリガでパーティーのAI設定を切り替えることができます。



攻撃の多重化・相殺について

多重攻撃

攻撃には、打撃攻撃、氷結魔法といった、技の系統があります。同系統の魔法か、同じ特技による攻撃を同一の敵に行なった場合、技レベルが合計され、より強力な攻撃をくり出すことができます。（万能系のみ多重攻撃はできません。）仲魔のAI設定の「COM/RISE」を上側の"Multi"よりにしておくと、オートでも多重攻撃を優先するように指示できます。



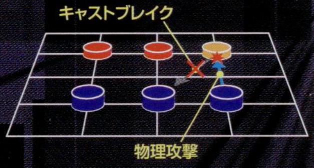
相殺

ある味方ユニットと敵ユニットがお互いを攻撃対象とし、さらに同じ系統の魔法か、または同じ特技を使用していた場合、「相殺」が発生します。相殺になると、自分の攻撃力によって相手の攻撃力は殺ぎ落とされ、軽減されます。
相殺は必ず対でしか発生しません。また、相殺となった攻撃は、多重化の対象からも外れます。
こうした性質を利用し、相手の攻撃に対して意図的に相殺をしかければ、効果的な防衛手段となります。相殺によって、強力な攻撃によるダメージを軽減し、敵の同時攻撃や多重魔法を防ぐことができるのです。



キャストブレイク(魔法詠唱の中断)

攻撃は、2つのフェイズに分かれており、「物理攻撃フェイズ」→「魔法攻撃フェイズ」の順番で行なわれます。「魔法詠唱」とは、物理フェイズにおいて、魔法フェイズで行動予定となっているユニットの状態を指します。この状態で攻撃をしかけられた場合、魔法詠唱の中断＝「キャストブレイク」が発生することがあります。キャストブレイクされるとそのユニットは行動不能になります。



バトルログについて

コントローラのⓍボタンを押すたびに、バトルログ表示のオン/オフを切り替えられます。
バトルログには、戦闘の進行に合わせてテキストが記録されていきます。



ターン表示	水色で表示されます。
味方の行動	緑色で表示されます。
敵の行動	オレンジ色で表示されます。
多重化した魔法・特技	光って表示されます。

バトルログの表示例

フェイズ開始時の表示

戦闘は、物理フェイズ、魔法フェイズを順番に繰り返して進行します。
各フェイズ開始時には、以下のような表示になります。

表示ログ	ログの見方	ログ内容
TURN 99/99	現在のターン数/最終ターン数（無限の場合は99）	ターン無制限
P-REINFORCEMENT 0	味方増援の数	味方増援：0
E-REINFORCEMENT 0	敵増援の数	敵増援：0
SUMMONS-DEVIL Hinokagutsuchi	召喚悪魔	ヒノカグツチを召喚
USE-ITEM Potion	使用アイテム	傷薬を使用

各フェイズでの表示

物理フェイズ、魔法フェイズでの各ユニットの行動は、以下のように表示されます。
最初に表示されるフェイズ種別は、物理フェイズが「PHYSICAL PHASE」、魔法フェイズが「MAGICAL PHASE」となります。

表示ログ	ログの見方	ログ内容
TURN 99/99 PHYSICAL PHASE1	ターン、フェイズ種別、行動回数	ターン無制限 物理フェイズ1回目
PLAYER-MAIN VS ENEMY-MAIN	行動パーティーの表示（※1）	味方本軍 VS 敵本軍
Amaterasu <DEFENCE>	防御行動中の悪魔	敵アマテラスが防御中
Hanuman -> Yamatanoorochi	行動ユニット名とターゲット名（※2）	ハヌマーンが ヤマタノオロチに
MISTY BLADE LV1	攻撃名と攻撃レベル（気合、集中の場合はレベルの前に「Charge」と表示）	「霞斬り」LV1で攻撃

※1　行動パーティーの表記		※2　ターゲットの種類別表記	
味方本軍	「PLAYER-MAIN」	単　体	ユニット名
味方援軍1	「PLAYER-SUB1」	全　部	「ALL」
味方援軍2	「PLAYER-SUB2」	味方全部	「PLAYER-ALL」
敵本軍	「ENEMY-MAIN」	敵全部	「ENEMY-ALL」
敵援軍1	「ENEMY-SUB1」	味方一列	「PLAYER-LINE」
敵援軍2	「ENEMY-SUB2」	敵一列	「ENEMY-LINE」
		前　後	ユニット名
		自分自身	「SELF」

攻撃が相殺となった場合の表示例

攻撃が相殺となった場合は、攻撃ユニット名とターゲット名を結ぶ記号が、「->」ではなく、「<->」になります。完全に相殺されなかった場合は「<->>」のようになります。

完全相殺の場合

表示ログ	ログの見方	ログ内容
Hanuman <-> Surt	相殺となった攻撃ユニット名とターゲット名	ハヌマーンがスルトに
<Cancel> MISTY BLADE	相殺された攻撃名	「霞斬り」を仕掛けたが相殺

貫通相殺の場合

表示ログ	ログの見方	ログ内容
Hanuman <->> Surt	相殺となった攻撃ユニット名とターゲット名	ハヌマーンがスルトに
<Cancel> MISTY BLADE LV1	相殺された攻撃名と相殺後の攻撃レベル	「霞斬り」を仕掛けたが相殺され、LV1での攻撃に

多重攻撃の場合の表示例

攻撃が多重化した場合は、ユニット名とターゲット名を結ぶ記号が、多重化した分だけ「>」が重なって「->>>」のようになります。

表示ログ	ログの見方	ログ内容
Hanuman ->>> Yamatanoorochi Ganesa Anat	攻撃が多重化したユニット名全てとターゲット名	ハヌマーン、ガネーシャ、アナトの3体がヤマタノオロチに
<3MIX> PHANTOM EDGE LV3	多重の段数、多重化した攻撃名、攻撃レベル	多重攻撃「虚空斬波」LV3で攻撃

RTS（ハッキング）

RTSについては、すでに14～16ページでその概要を説明しましたが、ここでは操作方法や表示などの詳細について説明します。
ハッキングは、都市を再現した通常の仮想空間とは異なる、構造むきだしのデータ空間で行なわれます。ルートとエリアで構成されたマップ上にパーティーを配置して侵入し、相手の心臓部であるコマンドエリアを破壊、もしくは敵リーダーを撃破すればハッキングは成功です。

ポートスキャン画面とマグネタイト持込容量の設定



RTSのシーンに突入すると、最初にマップが映し出され、続いて、ポートスキャン画面が表示されます。ここでまず、パーティーの活動に必要なマグネタイトの持込容量を設定します。

DRIVE
ハッキングの対象となるシステム名です。

検出ポート数
そのDRIVEに侵入可能なポート数、つまり初期配置可能なパーティー数を表します。複数の人数でハッキングを行なう場合には、ポートを分け合うことになります。

マグネタイト持込容量制限
各DRIVEごとに設定されているマグネタイト持込容量の制限です。

マグネタイト持込容量の設定は、カーソルを左右で移動、上下で各桁を設定し、Ⓐボタンで決定します。
ハッキングが成功すれば、余った分のマグネタイトは回収できます。

パーティーの初期編成

RTSに投入するパーティーの編成を整えます。
ポート数よりも編成されているパーティーが少ない場合は、新たに編成するとよいでしょう。
（※編成の方法については→P.22の「メインコマンド」をご覧ください。）

パーティーのポートへの配置

各パーティーを、侵入可能なポート上に配置します。方向パッドの左右で各ポートが表示されるので、配置したいポートを選び、Ⓐボタンで配置します。また、Ⓨボタンを押しながら方向パッドの左右でマップを切り替え、自軍DRIVEのポートに配置することも可能です。

初期設定

左下にメニューが表示され、RTS開始前に、様々な設定をしておくことができます。

配　置　パーティーをさらに配置します。
編　成　パーティーの編成変更、新規作成を行います。
A　I　AIの設定を行います
終　了　初期設定を終了し、RTSを開始します。

画面上の情報の見方



A パーティー情報

RTSに出撃中の各パーティーの情報が表示されます。左トリガで表示のON/OFFを切り替えることができます。

1.シンボル

各パーティーのリーダーのシンボルが表示されます。

2.ステータス

そのパーティーの現在の行動状態を表示します。

WAIT=待機中　MOVING=移動中
DESTROY=破壊中　BUILD=構築中
BATTLE=戦闘中　RECOVERY=回復中
TRAP=トラップに掛かっている

B ハッキング情報

右トリガでON/OFFを切り替えることができます。

1.月齢

2.持込マグネタイトの残量

3.コンディション

戦局レベルが5段階で表示されます。AIではこの各段階に応じた行動パターンを設定できます。

4.戦闘履歴

戦局の状態/各種アイテムの入手履歴を表示します。

5.DRIVE情報

表示中のDRIVEの所持者/階層を表示します。

6.ミニマップ

位置指定カーソルによる表示



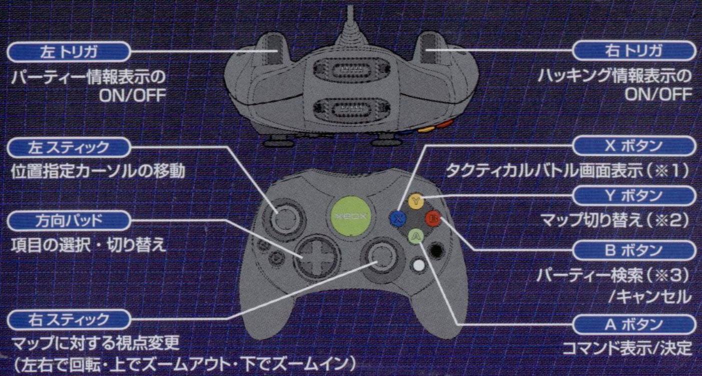


■エリア情報
円形の位置指定カーソルをエリアに重ねると表示されます。エリア名の下には、そのエリアのLV（レベル）と耐久値が表示されます。

■パーティーのステータス
円形の位置指定カーソルをパーティーシンボルに重ねると表示されます。全体の容量、構築速度、破壊速度、メンバーの情報、RTSスキルが表示されます。

■バトルフィールドとバトルログ
敵味方のパーティーが出会い、戦闘が発生した箇所には、円筒状のバトルフィールドが発生します。位置指定カーソルを合わせると、それぞれのパーティーシンボルから伸びたライン上に、戦闘の状況が表示されます。

RTSでのコントローラ操作



（※1）戦闘が発生している箇所にカーソルを合わせて押すと、タクティカルバトルの画面を表示します。

（※2）Ⓨボタンを押したまま、方向パッドを入力します。上下でマップの階層を移動、左右で敵軍と自軍のDRIVE表示を切り替えます。

（※3）パーティー検索を行なう際は、画面左上のパーティー情報にカーソルが移動し、上下入力でパーティーを切り替えます。再度Ⓑボタンで検索を解除します。

移動

まず、左スティックでカーソルを移動させ、自分の配置した各パーティー（シンボル）を選択します。次に、再びカーソルを動かして移動先を指定してやれば、後はその位置まで自動的にパーティーが移動していきます。

コマンド

カーソルでパーティーを選択した後、そのままもう一度Ⓐボタンを押せば画面左下にメニューが表示され、コマンドを使用することができます。ただし、NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター＝パラキやミランダなど）のパーティーに対しては、使用できるコマンドに制限があります。

▶構　築

エリアの構築を行ないます。まず、ノーマルエリア、回復エリア（泉）、生産エリア（社）、トラップエリアのどれを構築するか選択し、さらに1～4までのレベルを選択して決定します。その後、カーソルで構築したいエリアを指定します。

▶拡　張

エリア修復・・・傷ついたエリアを修復します。
規模変更・・・・エリアのレベルを変更します。

▶ スキル
スキルを選択して使用します。
そのパーティーに属している仲魔が、RTSで使用できるスキルを所持していない場合、このコマンドは使用できません。

▶ 使　用
アイテムか魔法を選択して使用します。
アイテムは、必要な空き容量がそのパーティーに不足している場合は使用できません。

▶ 移動状態
移動状態を「飛行」「警戒」に変更します。
「飛行」は移動速度が2倍になりますが、不意打ちを受けやすくなります。
「警戒」は移動速度が半分になりますが、不意打ちを受けなくなります。
そのパーティーにこれらのスキルを持つ種族がいなければ選択できません。

▶ パーティー
現在出撃中のパーティーのAI設定変更、リーダーの変更を行ないます。

▶ デバイス
ブランチ
パーティーのリーダー悪魔から複製を作り、パーティーに加えます。
複製のたびにマグネタイト（M）を消費します。最大4体まで可能ですが、複製する数が多くなるほど、複製した悪魔の能力は落ちていきます。

一時合体
パーティー内の悪魔同士で一時的に2身合体を行います。
DRIVEに帰還するかRTSが終了すると、合体した悪魔は元に戻ります。

▶ ドライブ
未出撃パーティーの編成変更および新規パーティーの作成、AI設定を行ないます。

▶ システム
リトライ・・・現在進行中のRTSを再スタートさせます。
終　了・・・ゲームを終了します。
勝利条件・・・現在のRTSの勝利条件と敗北条件を確認することができます。

マップの見方



RTSのマップは、自分たちのDRIVEを示す部分は緑色、相手のDRIVEを示す部分はオレンジ色で区別されます。

1 ルート
マップを構成する、縦横にはりめぐらされたラインです。基本的に敵も味方もこのルート上を移動します。

エリア
ルート上にある特別な空間を指します。カーソルを合わせると、それがどんなエリアなのか情報が表示されます。以下のようなものがあります。

2 コマンドエリア
DRIVEの心臓部です。相手のものを破壊すればハッキングは成功、自分のものを破壊されれば失敗となります。

3 ポート
DRIVEに侵入するための入口です。

4 プレーンエリア
各種エリアの土台となるエリアです。

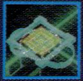
5 コントロールエリア
侵入者を防ぐためのエリアです。破壊しないと昇降エリアが使えません。

6 昇降エリア
マップの階層を上下に移動するためのエリアです。

7 データエリア
プレーンエリア上に構築される、様々な機能を持つエリアです。ノーマルエリア、杜、泉、トラップの4種類があります。それぞれにレベルが設定され、レベルの高いエリアをたくさん構築するほど有利に戦うことができます。例えば、レベルが高いほど、増援パーティーの数を増やすことができます。



ノーマルエリア
自軍のノーマルエリアで待機すると、HPとMPが若干回復します。
LV4に設定すると、そこへパーティーを召喚できるようになります。



泉
HPやMPの回復、状態異常の治癒など、回復系の効果を持つエリアです。
「回復の泉」「知識の泉」「浄化の泉」「再生の泉」の4種類があります。



社
マグネタイトを生産したり、侵入した敵から奪ったりするエリアです。
「生産の社」「衰運の社」「盛運の社」の3種類があります。



トラップ
敵に対してダメージを与えたり、状態異常を起こさせる罠です。
全部で6種類あります。

（※それぞれの泉、社、トラップの詳細については→P.46「移動コマンドスキル」の表をご覧ください。）

注意点

新規パーティーの召喚
新規パーティーの召喚は、コントロールエリア、コマンドエリア、ノーマルエリア（LV4）から行うことができます。

リーダーが倒されると強制帰還
パーティーのリーダーが倒されてしまった場合、そのパーティーは即座に自分のDRIVEへと戻されます。

容量と移動スピードの関係
パーティー全体の容量が、RTSのマップ上での移動スピードに影響します。容量が少ないほど速く、多いほど遅くなります。

認識LVについて
RTSでは、各パーティーに認識LV（レベル）が設定されており、敵パーティーの情報はこのレベルにしたがって段階的に判明するようになっています。
「遮蔽移動」に分類されるスキルを使用すると、味方パーティーの認識LVを下げ、相手から発見されにくくすることができます。
「索敵移動」に分類されるスキルを使用すると、マップ構造の明確化により、敵パーティーの認識LVを低く設定し、発見しやすくすることができます。

（※認識LVに関するスキルの詳細については→P.47「移動アビリティスキル」の表をご覧ください。

悪魔合体

仲魔の数が増えたら、邪教の館を訪れてみましょう。複数の仲魔を合体させて、新たにもっと強力な仲魔を作り出すことができます。その他、仲魔に様々な加工をほどこすこともでき、より強力なパーティー編成の実現が可能になります。

「邪教の館」のメニュー

邪教の館に入ったら、モニタの前に行きⒶボタンを押すと、以下のメニューが表示されます。



悪魔合体
仲魔を合体させ、新たにより強力な仲魔を作り出します。
合体には仲魔の属性が影響し、LIGHTとDARKでは合体できないなどの制限があります。なお、ごくまれに合体事故が発生し、通常とは違う仲魔が生成される場合もあります。

▶2身合体
2体の仲魔を合体させます。
主人公のLV（レベル）+6レベルまでの悪魔を作り出すことができます。

▶3身合体
3体の仲魔を合体させます。
主人公のLV（レベル）+10レベルまでの悪魔を作り出すことができます。

▶マニュアル
合体させる仲魔を一体ずつ指定します。

2身合体の場合



仲魔2体をⒶボタンで選ぶ
合体後の仲魔
よければⒶボタン

3身合体の場合



仲魔3体をⒶボタンで選ぶ
合体後の仲魔
よければⒶボタン

▶オート
これまで仲魔にしたことがある悪魔を作り出すための組み合わせが自動的に表示されます。

【生まれてくる悪魔の属性】

悪魔合体の画面には、合体させて生まれてくる悪魔が、
どのような属性になるかが、記号と色によって表示されます。

【記号】		【色】	
ー	合体できない	赤	CHAOS悪魔
●	通常悪魔になる	青	LAW悪魔
※	精霊悪魔になる	緑	NEUTRAL悪魔
D	DARK悪魔になる		

例 ●［NEUTRALの通常悪魔］
D［CHAOSのDARK系悪魔］

特殊加工

▶ 圧縮



指定した仲魔を圧縮し、容量を半分にします。これにより、DRIVEの負荷を下げることができます。ただし、一度でも圧縮を行なった仲魔は、モジュール合体や暗号化ができなくなります。
圧縮は一体の仲魔に対し一度だけ行うことができます。

▶ 暗号化



指定した仲魔に対し、暗号化による隠蔽処理を行ないます。
これにより、ハッキング（RTS）の際に相手から発見されにくくなります。ただし、暗号化した仲魔は容量が増大し、モジュール合体や圧縮もできなくなります。暗号化は一体の仲魔に対し一度だけ行なうことができます。

モジュール

「モジュール合体」に関するメニューです。モジュール合体とは、自己最適化した仲魔の持っている魔法やパラメータを抽出して「モジュール化」し、このモジュールを他の仲魔に合体させることです。これにより、仲魔の種類を変えることなくパワーアップできます。いくつかの制限はありますが、どの仲魔でもモジュール合体は可能です。

▶ モジュール化



最適化された仲魔の持っている魔法やパラメータを抽出してモジュール化し、マジックモジュール、パラメータモジュールを作り出します。一体の悪魔からは一個のモジュールしか作れません。また、一度でもモジュール合体を行なった悪魔はモジュール化できません。
モジュール化すると、元の仲魔は消滅します。

マジックモジュール

指定した仲魔の持つ魔法の中から任意のものをモジュール化します。悪魔の継承タイプに関係なく、魔法は全てモジュール化することができ、魔法レベルも引き継がれます。その魔法のレベルによって、モジュールの容量も決定されます。

パラメータモジュール

指定した仲魔のパラメータ中から1つを選び、モジュール化します。モジュール化されたパラメータ値は、元の仲魔の基本パラメータ値（アイテムによる変化を含まないもの）によって算出され、その値によってモジュールの容量も決定されます。

▶ モジュール合体



仲魔を選び、モジュールを合体させます。悪魔の種類を変えることなく、魔法の追加や、パラメータのパワーアップができます。

コーディング



指定した仲魔を、プラグインソフト（悪魔装備アイテム）に変化させます。モジュール化が、悪魔から特色（魔法やパラメータ）を抽出するのに対し、コーディングは悪魔をまったく異なるアイテムの形態に生まれ変わらせます。生成されたプラグインソフトは、仲魔の装備品として利用でき、スキルを変化させたり、パラメータを向上させたりすることができます。

ステータス

リストから仲魔を選んでステータスを確認します。仲魔が増えたときのために、種族、LV（レベル）、五十音順、属性により並べ替えて表示できるようになっています。
（※見方については→P.23の「ステータスについて」をご覧ください。）

TIPS … 攻略の手引き

ゲームを進めるうえでのヒント、ちょっとしたコツなどをシーンごとに紹介します。

ゲーム全体のTIPS

何をしてよいか分からなくなったときは…

次に何をしたらよいか分からなくなってしまったら、仮想都市の色々な場所で、ナビに「情報を集める」をさせてみましょう。街の人の連れているナビから、何か役に立つ情報を得られるかもしれません。

マグネタイトの残量に注意

仮想都市内の移動中にも、仲魔はマグネタイトを消費していきます。放っておくとマグネタイトが無くなり、ナビは瀕死状態に陥ってしまうので注意しましょう。サブメニューを開いているとマグネタイトは消費しないので、休憩するときなどは開いておくとよいでしょう。

こまめにセーブを！

ストーリーが進むごとにターミナルに立ち寄り、こまめにデータをセーブしておきましょう。突然、重大な選択を迫られることもあるかもしれません。備えあれば憂いなしです。

仲魔集めと合体でパーティーを増強しよう

RTSやボスとの戦闘では、パーティーの構成が勝敗を分けます。また、RTSは味方パーティーが多いほど有利に戦えるので、六本木・吉祥寺・上野にある「地下街予定地」で仲魔を集めて戦力を増強するようにしましょう。

地下街予定地は、ストーリーが進むと、より高レベルの悪魔が出現する深い階層に行けるようになるので、こまめにチェックしましょう。入口をよく調べると、一気に何階か降りられるエレベータも見つかるはずです。活用してください。

パーティー編成のTIPS

パーティー容量を超えないこと

最大容量を超過したパーティーを組んでしまうと、戦闘中にコマンドが使えなくなったり、アイテムが使えなくなったり、様々なペナルティが発生するので注意が必要です。また、いつでも「地返しの玉」や「反魂香」を使えるように、100～200は余裕を持たせた方がよいでしょう。

邪教の館で「圧縮」を行えば、悪魔の容量を一気に半分まで軽量化できるので、これをうまく活用するとよいでしょう。

回復役の仲魔を確保しよう

「ディア」「ディアラマ」などの回復魔法を持った仲魔は、必ず何体かをストックするようにしましょう。主人公パーティーに入れておけば、戦闘中もAIが自動で回復を行なってくれます。第2パーティー以降に入れておけば、移動中の回復アイテム代わりに使うこともできます。

仲魔の所持する「スキル」を理解しよう

仲魔はRTSや戦闘で効果を発揮する何らかの「スキル」を持っています。それぞれのスキル効果を理解して、パーティーを編成しましょう。サブメニューの「カスタム」→「仲魔」で「プラグインソフト」を装備させると、所持スキルが変わることがあります。その時々に有効なスキルを選ぶようにしましょう。

宝石を付け替える

コンビニで買える宝石を装備することで、主人公のレベルや容量は変化します。悪魔合体を行うときは一番レベルが高くなる宝石を装備し、パーティーを編成するときは、容量が最も多くなる宝石に付け替えるのもポイントです。

タクティカルバトルのTIPS

戦闘はリーダーを倒せば勝てる

敵パーティーのリーダーさえ倒せば、他の悪魔が残っていても勝利となり、戦闘は終了します。攻撃対象を選択する際、名称が赤くなっている敵がリーダーです。戦闘が辛いときはマニュアル操作でリーダーに攻撃を集中させ、速攻で倒してしまうのも手でしょう。また、無理をせずに「撤退」で逃げてしまうのも戦術の一つです。

MPの残量に注意

オート戦闘では、魔法をよく使う仲魔のMPが不足しがちなので、「ヒランヤ」などのアイテムで、こまめにMPを回復させるようにしましょう。

HPとMPを安価で回復できる「エステクローバー」は、新宿・吉祥寺・池袋・品川にあります。場所を覚えて、できるだけ、こちらを利用するとよいでしょう。

回復アイテムを常備する

コンビニで買える各種の回復アイテムは、常に補充し、切らすことのないようにしましょう。プレイヤーの任意で使えるこれらのアイテムは、様々なシーンで非常に重宝します。

瀕死を死亡にするな！

HPが0になった仲魔は「瀕死」状態になります。この状態なら、まだアイテム「地返しの玉」や魔法「リカーム」などで回復できますが、さらに攻撃を受けてしまうと、今度は「死亡」となってしまいます。こうなると、エステクローバーで高額のマッカを払わないと復活させることはできません。また、復活させた後は能力値が下がってしまいます。

戦闘中に仲魔が「瀕死」になったら、すぐに回復するか、潔く撤退するなどして、とにかく「死亡」にはさせないように注意しましょう。

悪魔の「耐性」に注目

ステータス画面で右トリガを押すと、スキルや所持攻撃の他に、各属性の攻撃に対する「RESIST LV（耐性）」を確認できるサブ画面が表示されます。耐性は「＋」だと攻撃に強く、逆に「－」は弱いことを示し、数値が高いほど、その属性の攻撃に対して強いことになります。また、「反」はその攻撃を反射して敵にダメージを与えることを表し、「吸」はその攻撃を吸収してHPが回復することを意味します。敵が行なってくる攻撃に対して、高い耐性を持つ仲魔で勝負するようにしましょう。

RTSのTIPS

RTSの基本戦術

序盤では、まず「生産の社」をたくさん作ってマグネタイトを稼ぎます。「盛運の社」や「衰運の社」はマグネタイトを減らす施設なので、敵のDRIVE内で見つけたら、すぐに破壊してしまいましょう。持ち込んだマグネタイト量をキープできるようになるまでは、これでマグネタイトを増やすようにするとよいでしょう。

また、「ノーマルエリア」のLV4は、敵パーティーが召喚されてくる場所です。これを放っておくと、いつまで経っても敵パーティーが減らないので、すぐに破壊しましょう。

パーティーの役割を考えよう

破壊の速度と攻撃力を重視すれば侵攻に特化したパーティーといえ、構築速度と回復魔法を重視すれば、防衛に適したパーティーといえます。LIGHT属性の悪魔は「構築」が得意で、DARK属性の悪魔は「破壊」が得意です。その特性を活かし、パーティーの役割を考えて編成しておきましょう。

ナビを死亡させてはいけない

主人公の持つナビが死亡すると、自軍のコントロールエリアが全て消滅してしまいます。こうなると敵が無条件で侵入できるようになってしまうので、ナビは大切にしましょう。

RTSで重要な基本スキル

次のスキルがあれば、RTSでの優位さはかなり違ってきます。
一定時間ごとにHPやMPを自動回復する「天使の祝福」「妖精の祝福」などのスキル。
破壊と構築速度を上げる「ストートラ」「巫女舞」などのスキル。
トラップにかからなくなる「キャンセラー」と「ディスアーミング」。
できるだけ、これらのスキルを持つ仲魔をパーティーに入れるようにしましょう。

ブランチを使おう

リーダー悪魔の複製であるブランチは、戦力の増強には非常に有効なので、うまく活用しましょう。

予備パーティーをストックしておく

突然の奇襲に備え、すぐに召喚できる予備パーティーをストックしておきましょう。

ゲーム速度を遅くしてみよう

RTSの進行スピードについていけないようなら、オプションのゲーム速度を「遅い」に変更してみるとよいでしょう。

消費アイテム

回復アイテム

名称	効果（回復アイテムの効果はパーティー全員）	使用場所
傷薬	HPを40回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
ヒランヤ	HPとMPを20回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
ディストーン	石化状態を回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
ディスポイズン	毒状態を回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
メパトラの石	感電、凍結、魔封、睡眠、魅了、混乱状態を回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
地返しの玉	瀕死状態をHP25%で回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
反魂香	瀕死状態をHP全快で回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
ワクチン	感染状態を回復する。	戦闘時
魔石	HPの25%を回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
宝玉	HPを全快する。	通常時/戦闘時/RTS時
チャクラドロップ	MPの25%を回復する。	通常時/戦闘時/RTS時
チャクラポット	MPを全快する。	通常時/戦闘時/RTS時
ソーマ	HP、MPを全快する。	通常時/戦闘時/RTS時
生玉	死亡状態をHP全快で回復する。	通常時/RTS時
金丹	死亡状態から回復後の能力値降下を治療する。	通常時

特殊アイテム

名称	効果（特殊アイテムの効果は主人公のみ）	使用場所
力の香	主人公の能力値「力」を1上げる。	通常時
知恵の香	主人公の能力値「知力」を1上げる。	通常時
魔力の香	主人公の能力値「魔力」を1上げる。	通常時
体力の香	主人公の能力値「体力」を1上げる。	通常時
速さの香	主人公の能力値「速さ」を1上げる。	通常時
運の香	主人公の能力値「運」を1上げる。	通常時

戦闘アイテム

名称	効果（戦闘アイテムの効果はパーティー全員）	使用場所
ペンタグラム	1ターンの間、破魔系攻撃の耐性LVを4上げる。	戦闘時
タリスマン	1ターンの間、呪殺系攻撃の耐性LVを4上げる。	戦闘時
魔反鏡	1ターンの間、魔法攻撃を反射する。（マカラカーンと同じ）	戦闘時
物反鏡	1ターンの間、物理攻撃を反射する。（テトラカーンと同じ）	戦闘時
結界石	1ターンの間、呪殺、破魔、精神、神経系攻撃の耐性LVを4上げる。	戦闘時
面向不背の玉	1ターンの間、精神系攻撃の耐性LVを4上げる。	戦闘時
五色龍歯	1ターンの間、神経系攻撃の耐性LVを4上げる。	戦闘時

移動コマンドスキル

RTS時に有効。

行動区分	名称	効果	発動条件
基本施設設営	回復の泉	1カウント毎に、エリアに入ったパーティー全キャラのHPが回復。 エリアLVにより回復量アップ。	●
	生産の社	1カウント毎に、マグネタイトを生産。エリアLVにより生産量アップ。	●
特殊施設設営	再生の泉	エリアに入って1カウント後、パーティー全キャラのHP、MP、死亡、 全ての状態異常を回復。HP、MPの回復率はエリアLVによりアップ。	●
	知識の泉	1カウント毎に、エリアに入ったパーティー全キャラのMP回復。 エリアLVにより回復率アップ。	●
	浄化の泉	1カウント毎に、エリアに入ったパーティー全キャラが治癒。 エリアLVにより治癒効果追加。 LV1:魔封　LV2:+毒　LV3:+石化　LV4:+瀕死 (HP50%で回復)	●
	衰運の社	1カウント毎に、マグネタイトを消費させる。 エリアLVにより消費量アップ。	●
	盛運の社	1カウント毎に、マグネタイトを奪う。エリアLVにより奪う量がアップ。	●
トラップ設置	ピットトラップ	エリアに入ったパーティー全キャラのHP減衰。 エリアLVによりダメージ量アップ。	●
	ブービートラップ	エリアに入ったパーティー全キャラのMP減衰。 エリアLVによりダメージ量アップ。	●
	マイントラップ	エリアに入ったパーティー全キャラのHPとMP減衰。 エリアLVによりダメージ量アップ。	●
	ウイルストラップ	エリアに入ったパーティー全キャラに状態異常を誘発。 エリアLVにより効果が追加。 LV1:魔封　LV2:+毒　LV3:+石化　LV4:+瀕死　(それぞれ30%で回避)	●
	ハニートラップ	エリアに入ったパーティーの移動速度を一定時間遅くする。 エリアLVにより遅延率アップ。 減衰時間は15カウントで、トラップ起動時よりカウントされる。	●
	バインドトラップ	エリアに入ったパーティーの移動停止。エリアLVにより停止時間が増える。停止時間はトラップ起動時よりカウントされる。	●
特殊工作	サードアイ	コマンドエリアとコントロールエリアを除き、行動中の階層でユニットがいない全エリアをプレーンエリアにする。	◆
	四神相応	占領コマンド。6カウントの間、待機しているエリアにつながっている全てのルートを消去。	●
	御神渡	任意にエリア間のルートを作成。作成時間は構築速度の1/16。	◆
	客神の門	任意にエリア間のルートを作成。作成時間は構築速度の1/8。	◆
	天界の門	上の階層に昇れるエリアを作成。作成時間は構築速度に依存。	◆
	冥界の門	下の階層に降りるエリアを作成。作成時間は構築速度に依存。	◆
	跳躍	任意のエリアにルートを無視して移動。移動速度は通常の1/2。	◆
	空間転移	任意のエリアにルートを無視して移動。移動速度は通常のまま。	◆
	ラビットホール	下の階層に落ちる。どこに落ちるかはランダムで移動時間なし。	◆
	昇天	一つ上の階層に昇る。	◆
	失墜	一つ下の階層に降りる。	◆
	冥界渡り	一つ下の階層に移動時間なしで降りる。ただし、その後3カウントは移動不能に。移動不能時間はスキル発動後よりカウントされる。	◆

●・・・占領エリア待機中
◆・・・移動中/エリア待機中

移動アビリティスキル

RTS時に有効。

行動区分	名称	効果	発動条件
遮蔽移動	矮化	相手からの現在のパーティー認識LVを1下げる。	◆
	幻化	相手からの現在のパーティー認識LVを2下げる。	◆
	透化	相手からの現在のパーティー認識LVを3下げる。	◆
	下り闇	相手からの現在のパーティー認識LVを1下げる。周辺（小）にも影響する。	◆
	無明の闇	相手からの現在のパーティー認識LVを2下げる。周辺（中）にも影響する。	◆
	混沌の闇	相手からの現在のパーティー認識LVを3下げる。周辺（大）にも影響する。	◆
	マハーカーラ	相手からの現在のパーティー認識LVを3下げる。同階層全てに影響する。	◆
索敵移動	隼の眼界	近距離範囲の敵パーティー編成を明確化する。その範囲の相手は認識LV2、近接したら認識LV3に。範囲内のトラップ認識も可能。	◆
	鷹の眼界	中距離範囲の敵パーティー編成を明確化する。その範囲の相手は認識LV2、近接+近距離範囲は認識LV3に。範囲内のトラップ認識も可能。	◆
	天空の眼界	遠距離範囲の敵パーティー編成を明確化する。その範囲の相手は認識LV2、近接+中距離範囲は認識LV3に。範囲内のトラップ認識も可能。	◆
	虚空の眼界	同階層の敵パーティー編成を全て明確化する。その範囲の相手は認識LV3に。また、同階層のトラップを全て認識する。	◆
	ラーの天眼	同階層の敵パーティー編成を全て明確化する。その範囲の相手は認識LV3に。また、全ての階層のトラップを認識する。	◆
回復移動	天使の祝福	1カウント毎にパーティー全員のHPを1/20ずつ自動的に回復する。	◆
	妖精の祝福	1カウント毎にパーティー全員のMPを1/20ずつ自動的に回復する。	◆
	大地の祝福	1カウント毎にパーティー全員のHPを1/5ずつ自動的に回復する。	◆
	聖霊の祝福	1カウント毎にパーティー全員のMPを1/5ずつ自動的に回復する。	◆
	ローカマーター	1カウント毎にパーティー全員のHPを1/2ずつ自動的に回復する。	◆
	聖河の浄化	以下のカウント数経過で状態異常が自然治癒する。 魔封:2　毒:4　石化:8　瀕死:16	◆
	罪障の浄化	以下のカウント数経過で状態異常が自然治癒する。 魔封:1　毒:2　石化:4　瀕死:8	◆
保護移動	キャンセラー	トラップエリアに入った際、未発見トラップでも100%発動しない。	◆
	ディスアーミング	トラップエリアに入った際、未発見トラップでも100%解除される。	◆
	ガードドッグ	敵にどんな状態でエンカウントしても、先制されない。	◆
	ガルトマーン	飛行移動中にエンカウントしても、通常移動中と同じ扱いになる。	■
	ナーガローカ	警戒移動中でも移動速度が通常と同じになる。	■
高速移動	疾駆	移動速度が通常の1.5倍になる。	■
	疾風	移動速度が通常の2倍になる。	■
	ストートラ	コマンドエリア、コントロールエリアを除き、破壊速度が通常の1.5倍になる。	×
	バラタナティヤム	コマンドエリア、コントロールエリアを除き、破壊速度が通常の2倍になる。	×
	ナタラージャ	コマンドエリア、コントロールエリアを除き、破壊に要する時間が0になる。（破壊速度最大）	×
	巫女舞	修復、構築速度が通常の1.5倍になる。	▲
	神楽舞	修復、構築速度が通常の2倍になる。	▲
	天の岩戸	どんなエリアでも修復、構築に要する時間が0になる。（修復速度最大）	▲
生産補助	富運再起	待機中の施設エリアの生産、消費、略奪効果を1.5倍にする。	○
	幸運扶翼	待機中の施設エリアの生産、消費、略奪効果を2倍にする。	○
	不毛の地	敵味方ともに、行動中の階層に存在する施設エリアの生産、消費、略奪効果を1/2にする。	▼

◆・・・移動中/エリア待機中　■・・・移動中
×・・・エリア侵攻中　○・・・占領施設エリア待機中
▲・・・エリア修復、構築中　▼・・・DRIVE内で行動中

戦闘アビリティスキル1

ダメージ算出に影響するスキル。RTSと都市内での戦闘時に有効。

	名称	効果	発動条件	効果範囲
行動区分	狂乱の間	敵味方ともに、物理攻撃によるダメージが1.5倍になる。	■	敵、味方
特殊フィールド発生	安息の間	敵味方ともに、物理攻撃によるダメージが0.5倍になる。	■	敵、味方
	享楽の間	敵味方ともに、魔法攻撃によるダメージが1.5倍になる。	■	敵、味方
	鎮魂の間	敵味方ともに、魔法攻撃によるダメージが0.5倍になる。	■	敵、味方
LV加護（エリアLV）	武神の加護	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハタルカジャ」を自動的に発動する。魔法LVはエリアLVと同じ。	■	味方
	戦乙女の加護	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハラクカジャ」を自動的に発動する。魔法LVはエリアLVと同じ。	■	味方
	黒い月の加護	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハマカカジャ」を自動的に発動する。魔法LVはエリアLVと同じ。	■	味方
	銀の月の加護	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハサマカジャ」を自動的に発動する。魔法LVはエリアLVと同じ。	■	味方
LV加護	精霊の加護	戦闘開始時に1回だけ、特技「炎の壁」「水の壁」「水晶の壁」「鋼鉄の壁」をLV1で同時に自動的に発動する。	■	味方
	四霊獣の加護	戦闘開始時に1回だけ、特技「結界」をLV1で自動的に発動する。	■	味方
	ルーンの加護	戦闘開始時に1回だけ、特技「光の壁」をLV1で自動的に発動する。	■	味方
	御魂の加護	戦闘開始時に1回だけ、特技「闇の壁」をLV1で自動的に発動する。	■	味方
LV加護（人数）	パルテノン	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハラクカジャ」「マハサマカジャ」を自動的に発動する。 魔法LV＝味方の主パーティーのLAW属性ユニット数	■	味方
	天の磐座	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハラクカジャ」「マハサマカジャ」を自動的に発動する。 魔法LV＝敵と味方のLAW属性ユニット数（増援を含む）	■	味方
	レメゲトン	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハタルカジャ」「マハマカカジャ」を自動的に発動する。 魔法LV＝味方主パーティーの堕天使の数	■	味方
	パンデモニウム	戦闘開始時に1回だけ、魔法「マハタルカジャ」「マハマカカジャ」を自動的に発動する。 魔法LV＝敵と味方のCHAOS属性ユニット数（増援を含む）	■	味方
攻撃力加護（人数）	天覇の将	味方ユニット（増援を含む）数が多いほど、相手に与える物理攻撃ダメージが大きくなる。	■	味方
	万神の将	味方ユニット（増援を含む）数が多いほど、相手に与える魔法攻撃ダメージが大きくなる。	■	味方
	勇者の魂	味方ユニット（増援を含む）に瀕死または死亡者が多いほど、相手に与える物理攻撃ダメージが大きくなる。	■	味方
	聖者の魂	味方ユニット（増援を含む）に瀕死または死亡者が多いほど、相手に与える魔法攻撃ダメージが大きくなる。	■	味方
攻撃力加護（ターン）	戦士の誓約	ターン数により、味方パーティーの物理攻撃力、魔法攻撃力が変動する。	■	味方
	復讐の女神	ターン数により、味方パーティーの物理攻撃力、魔法攻撃力が変動する。	■	味方
攻撃力加護（犠牲）	サクリファイス	最初の3ターンのみ、味方の物理攻撃力、魔法攻撃力が2倍になる。ただし3ターン経過後は、味方のパーティーリーダーが瀕死状態になる。	■	味方
加護補佐	セイズ	カジャ系魔法の効果ターン数が2倍になる。（カジャのLV×2）	■	味方

戦闘アビリティスキル2

戦闘システムに影響するスキル。RTSと都市内での戦闘時に有効。

行動区分	名称	効果	発動条件	効果範囲
増援制限	ゲートキーパー	敵味方ともに、増援パーティーが行動不能になる。	■	敵増援 味方増援
	ロイヤルガード	敵の増援パーティーが行動不能になる。	■	敵増援
ターン数制限	チャンチャラー	規定ターン数がランダムで3～8の間に設定される。	●	敵、味方
	時紡ぎ	規定ターン数が2増える。	●	敵、味方
	時刻み	規定ターン数が2減る。	●	敵、味方
	デュエル	ターン制限がなくなり、どちらかのパーティーリーダーが倒れるまで戦闘が行われる。（主人公パーティーと同じ扱いになる）	●	敵、味方
戦闘システム変更	日月邂逅	物理フェイズ、魔法フェイズの流れが逆になる。	■	敵、味方
	ワルプルギスの夜	敵味方ともに多重物理攻撃が一切発生しなくなる。	■	敵、味方
	ラグナロク	敵味方ともに多重魔法攻撃が一切発生しなくなる。	■	敵、味方
	トリニティ	敵味方ともに戦闘用スキルが全て無効になる。	■	敵、味方
	宿曜経	敵味方ともに、前ページの表「戦闘アビリティスキル1」に掲載したスキルが全て無効になる。	■	敵、味方
	グリード	敵のみ有効な戦闘スキル効果を自分のパーティーにも有効にする。	■	味方
	真夏の夜の夢	敵味方ともに有効な戦闘スキル効果が、味方のパーティーには無効になる。	■	味方
	魔狼の枷	最初の3ターンの間、敵味方とも（増援も含む）行動不能になる。	■	敵、味方
	D.B.B	戦闘中、主人公キャラクターが行動不能になる。	■	敵、味方
	転生	一回の戦闘で一度だけ、パーティーリーダーが瀕死状態から自動的に完全回復する。その際、味方パーティー内の誰かが瀕死状態になる。	■	味方
	再生	一回の戦闘で一度だけ、パーティーリーダーが瀕死状態から自動的に完全回復する。	■	味方
	死者の裁き	味方パーティー内で誰かが瀕死状態になった場合、50%の確率で自動的に完全回復する。回復しなかった場合は死亡状態となる。	■	味方
	アヴァターラ	1回の戦闘で10回まで「ヴィシュヌ」が瀕死状態から自動的に完全回復する機会を得る。蘇生するたびに回復する確率は低下する。	■	味方
	無限の天蓋	パーティーリーダーが受けたダメージを味方パーティーの全員に分散する。	■	味方
	身代わり	パーティーリーダーの受けたダメージを、スキル所持者が身代わりで全て受ける。	■	味方

■・・・RTS、都市内での戦闘時

●・・・RTSでの戦闘時

■・・・RTS、都市内での戦闘時で、スキル所持者がパーティリーダーではない場合

魔法・特技リスト

攻撃属性の魔法・特技　（バックが赤の場合は上記魔法の多重化時）

■火炎系 … 火による攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	アギ	3	—	火炎ダメージを与える。	敵一体
	マハラギ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	アギラオ	7	—	「アギ」の強化版。	敵一体
	マハラギオン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	アギダイン	15	—	「アギラオ」の強化版。	敵一体
	マハラギダイン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	ファイアブレス	10	—	火炎ダメージを与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	地獄の業火	15	—	火炎ダメージ＋毒効果を与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■氷結系 … 氷による攻撃/凍結の追加効果あり。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ブフ	3	—	氷結ダメージを与える。	敵一体
	マハブフ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	ブフーラ	8	—	「ブフ」の強化版。	敵一体
	マハブフーラ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	ブフダイン	16	—	「ブフーラ」の強化版。	敵一体
	マハブフダイン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	アイスブレス	15	—	氷結ダメージを与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	絶対零度	20	—	氷結ダメージ＋呪殺効果を与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■電撃系 … 雷による攻撃/感電の追加効果あり。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ジオ	4	—	電撃ダメージを与える。	敵一体
	マハジオ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	ジオンガ	9	—	「ジオ」の強化版。	敵一体
	マハジオンガ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	ジオダイン	18	—	「ジオンガ」の強化版。	敵一体
	マハジオダイン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	サンダーボルト	12	—	電撃ダメージを与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	破魔の雷光	20	—	電撃ダメージ＋破魔効果を与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■衝撃系 … 衝撃波による攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ザン	2	—	衝撃ダメージを与える。	敵一体
	マハザン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	ザンマ	5	—	「ザン」の強化版。	敵一体
	マハザンマ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵一列
	ザンダイン	12	—	「ザンマ」の強化版。	敵一体
	マハザンダイン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	羽ばたき	12	—	衝撃ダメージを与える。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	ソニックブーム	20	—	衝撃＋物理防御を下降させる。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■万能系 … どんな敵に対しても効果のある攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	メギド	15	—	どんな敵にもダメージを与える。	敵全体
	メギドラ	30	—	「メギド」の強化版。	敵全体
	メギドラオン	45	—	「メギドラ」の強化版。	敵全体
特技	天罰	60	—	反属性の敵に大ダメージを与える。	敵全体
	イビルアイ	1	—	魔封＋石化の効果を与える。	敵一体
	吸精	1	—	ダメージ分、自分のMPを回復する。	敵一体
	テスタメント	1	—	物理攻撃、魔法攻撃のLVを半分にする。	敵全体
	無原罪の光	1	—	カジャ、ンダの効果を打ち消す。	全体
	コキュートスペイン	1	—	凍結の効果を与える。	敵全体
	メギドファイア	1	—	どんな敵に対してもダメージを与える。	敵全体

■破魔系 … 魔を払う一撃必殺攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ハマ	8	—	一撃で敵を瀕死状態にする。	敵一体
	マハンマ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	光の裁き	20	—	聖なる光で全ての魔を払う。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■呪殺系 … 敵を呪い殺す一撃必殺攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ムド	6	—	一撃で敵を瀕死状態にする。	敵一体
	マハムド	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	闇の審判	20	—	闇の力で全ての敵を呪殺する。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■精神系 … 混乱、魅了などの精神的な状態異常を誘発。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ドルミナー	3	—	敵を睡眠状態にする。	敵一体
	マハドルミナー	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
	プリンパ	2	—	敵を混乱状態にする。	敵一体
	マハプリンパ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
	マリンカリン	5	—	敵を魅了状態にする。	敵一体
	マハマリン	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
特技	子守唄	8	—	敵を睡眠状態にする。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	パニックボイス	8	—	敵を混乱状態にする。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	セクシーダンス	12	—	敵を魅了状態にする。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	M.ティーパーティ	20	—	全員に睡眠＋混乱＋魅了の効果を与える。	全体
	ウイルス	10	—	基本容量を2倍にする。	敵一体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

■神経系 ・・・睡眠、毒、石化などの身体的な状態異常を誘発。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	マカジャマ	4	—	敵を魔封状態にする。	敵一体
	マハマカジャマ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
	ペトラム	6	—	敵を石化状態にする	敵一体
	マハペトラム	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
	ポイズマ	4	—	敵を毒状態にする。	敵一体
	マハポイズマ	〃	—	対象が広範囲になる。	敵全体
	タルンダ	10	—	3ターンの間、物理攻撃力を半分にする。	敵一体
	マハタルンダ	〃	—	3ターンの間、物理攻撃LVを下降させる。	敵全体
	ラクンダ	10	—	3ターンの間、物理防御力を半分にする。	敵一体
	マハラクンダ	〃	—	3ターンの間、物理耐性LVを下降させる	敵全体
	マカンダ	10	—	3ターンの間、魔法攻撃力を半分にする。	敵一体
	マハマカンダ	〃	—	3ターンの間、魔法攻撃LVを下降させる	敵全体
	サマンダ	10	—	3ターンの間、魔法防御力を半分にする。	敵一体
	マハサマンダ	〃	—	3ターンの間、魔法耐性LVを下降させる。	敵全体
特技	愚者の声	8	—	敵を魔封状態にする。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	ペトラアイズ	14	—	敵を石化状態にする。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃
	毒ガスブレス	12	—	敵を毒状態にする。	敵全体
	同上	〃	—	攻撃LVが上昇する。	〃

戦闘支援の魔法・特技

（バックが赤の場合は上記魔法の多重化時）

■回復系1 ・・・体力を回復。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	ディア	4	—	HPが小回復する。	味方一体
	メディア	〃	—	対象が味方全体になる。	味方全体
	ディアラマ	8	—	HPが中回復する。	味方一体
	メディアラマ	〃	—	対象が味方全体になる。	味方全体
	ディアラハン	20	—	HPが全快する。	味方一体
	メディアラハン	〃	—	対象が味方全体になる。	味方全体
特技	ゴッドブレス	50	—	死亡以外の状態異常が回復し、HPが全快する。	味方全体

■回復系2 ・・・状態異常を回復。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	パトラ	4	—	氷結・感電・精神系の状態異常を回復する。	味方一体
	メパトラ	8	—	パトラの広範囲版。	味方全体
	ポズムディ	2	—	毒を回復する。	味方一体
	ペトラディ	4	—	石化を回復する。	味方一体
	リカーム	20	—	瀕死からHP半分で回復する。	味方一体
	サマリカーム	40	—	瀕死からHP全快で回復する。	味方一体
	リカームドラ	1	100	使用者が瀕死状態になる代わりに、全員の瀕死状態を回復させる。	味方全体
	デクンダ	5	—	下降系の効果を全て打ち消す。	味方全体
	デカジャ	10	—	強化系の効果を全て打ち消す。	敵全体
特技	オルレアンの祈り	20	—	死亡と瀕死を除く状態異常を回復する。	味方全体

■補助系 ・・・攻撃力や防御力を補助。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	タルカジャ	8	—	1ターンの間、物理攻撃力を2倍にする。	味方一体
	マハタルカジャ	〃	—	1ターンの間、物理攻撃LVを上昇させる。	味方全体
	ラクカジャ	8	—	1ターンの間、物理防御力を2倍にする。	味方一体
	マハラクカジャ	〃	—	1ターンの間、物理耐性LVを上昇させる。	味方全体
	マカカジャ	8	—	1ターンの間、魔法攻撃力を2倍にする。	味方一体
	マハマカカジャ	〃	—	1ターンの間、魔法攻撃LVを上昇させる。	味方全体
	サマカジャ	8	—	1ターンの間、魔法防御力を2倍にする。	味方一体
	マハサマカジャ	〃	—	1ターンの間、魔法耐性LVを上昇させる。	味方全体
特技	癒しの調べ	10	—	5ターンの間、HPの5%を毎ターン回復する。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	慈愛の祈り	20	—	5ターンの間、HPの10%を毎ターン回復する。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	勇奮の舞	25	—	3ターンの間、物理攻撃、防御力を2倍にする。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	天上の舞	25	—	3ターンの間、魔法攻撃、防御力を2倍にする。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	パワーブレス	25	—	5ターンの間、全攻撃LVを上昇させる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	ダークブレス	25	—	5ターンの間、全耐性LVを上昇させる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃

■特殊系 ・・・脱出や反射などの効果。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	効果	対象
魔法	トラフーリ	2	—	DRIVEに帰還する。	味方全体
	マカラカーン	20	—	1ターンの間、魔法攻撃を反射する。	自分
	テトラカーン	20	—	1ターンの間、物理攻撃を反射する。	自分
特技	炎の壁	10	—	3ターンの間、氷結耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	水の壁	10	—	3ターンの間、火炎耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	水晶の壁	10	—	3ターンの間、電撃耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	鋼鉄の壁	10	—	3ターンの間、衝撃耐性と物理耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	光の壁	10	—	3ターンの間、呪殺耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	闇の壁	10	—	3ターンの間、破魔耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	結界	20	—	3ターンの間、確率系耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃
	絶対障壁	50	—	3ターンの間、全耐性を4上げる。	味方全体
	同上	〃	—	効果ターン数が増加する。	〃

物理攻撃の特技

（バックが赤の場合は上記魔法の多重化時）

■ **打撃** … パンチや蹴りなど打撃系の攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	技の解説・効果	対象
特技	体当たり	—	15	敵に己の体をぶつけて攻撃する。	敵一体
	ボーンクラッシュ	—	〃	物理攻撃力を下降させる。	〃
	薙ぎ払い	—	5	横からの一撃をくらわす。	敵一列
	鬼神薙ぎ	—	〃	混乱の効果が追加される。	〃
	アイアンテイル	—	10	敵に真上から叩き落す一撃をくらわす。	敵前後
	テイルストライク	—	〃	物理攻撃LVと物理耐性LV下降の効果が追加される。	〃
	鉄拳パンチ	—	10	敵を拳で打ち砕く。	敵一体
	ゴッドハンド	—	〃	物理耐性LV下降の効果が追加される。	敵全体
	飛び蹴り	—	10	敵のふところに飛び込んで強烈な蹴りを放つ。	敵一体
	雷霆蹴り	—	〃	感電の効果が追加される。	敵前後
	自爆	—	100	捨て身の攻撃を繰り出す。使用者は瀕死状態となる。	敵全体

■ **斬撃** … 刀や槍などを使用した剣技。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	技の解説・効果	対象
特技	霞斬り	—	2	目にも止まらぬ早さで敵を斬る。	敵一体
	虚空斬波	—	〃	物理攻撃力を下降させる。	敵前後
	回転斬り	—	5	回転しながら敵を切り裂く。	敵一列
	利剣乱舞	—	〃	攻撃LVが上昇する。	敵全体
	二段突き	—	2	連続で素早く敵を突く。	敵前後
	稲妻突き	—	〃	感電の効果が追加される。	〃
	ツインスラッシュ	—	5	素早い連続斬りで敵を攻撃する。	敵一体
	ヒートウエイヴ	—	〃	物理攻撃LV下降の効果が追加される。	敵一列
	デスバウンド	—	10	全ての者が恐怖するという剣技で攻撃する。	敵一列
	メガストライク	—	〃	物理攻撃力と物理防御力を下降させる。	敵全体
	冥界破	—	5	剣技で冥界への入り口を開く。	敵前後
	羯磨冥界陣	—	〃	物理攻撃LVと魔法攻撃LV半減の効果が追加される。	敵全体

■ **技** … 体の特徴（羽や牙など）を生かした攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	技の解説・効果	対象
特技	引っかき	—	5	鋭い爪で切り裂く。	敵一体
	スパイククロー	—	〃	攻撃LVが上昇する。	敵一列
	毒引っかき	—	5	毒の爪で切り裂く。	敵一体
	石化引っかき	—	〃	石化の効果が追加される。	〃
	かみつき	—	10	牙でかみつく。	敵一体
	丸かじり	—	〃	呪殺の効果が追加される。	〃
	熱い口づけ	—	5	悪魔の口づけで魅了する。	敵一体
	デビルスマイル	—	〃	混乱の効果が追加される。	敵一列
	唾液	—	5	毒を含んだ唾液で攻撃する。	敵一体
	消化液	—	〃	物理攻撃力を下降させる。	〃
	暴れる	—	20	敵に突撃して暴れる。	敵一列
	暴れまくり	—	〃	攻撃LVが上昇する。	敵全体
	押しつぶし	—	10	敵を押しつぶす。	敵一列
	メガトンプレス	—	〃	物理攻撃LV下降の効果が追加される。	敵全体
	デスタッチ	—	5	敵にダメージを与えた分、自らのHPを回復できる。	敵一体
	八双跳び	—	10	8回連続で攻撃する。	敵一体

■ **銃** … 銃を使用した攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	技の解説・効果	対象
特技	シングルショット	—	2	銃で攻撃する。	敵一体
	トリプルダウン	—	〃	魔法攻撃力を下降させる。	〃
	ダブルショット	—	0	シングルショットの強化版。	敵一体
	ジャスティスショット	—	〃	魔法攻撃力と魔法防御力下降の効果が追加される。	〃
	ロングショット	—	0	ライフル系の銃で攻撃する。	敵前後
	スナイパーショット	—	〃	呪殺の効果が追加される。	〃
	ドライブショット	—	0	マシンガン系の銃で攻撃する。	敵一列
	ハッピートリガー	—	〃	混乱の効果が追加される。	敵全体
	シェルショット	—	0	ショットガン系の銃で攻撃する。	敵一列
	バーストショット	—	〃	物理耐性LVと魔法耐性LV下降の効果が追加される。	敵全体
	ブレイクショット	—	0	銃で攻撃する。	敵一体
	ダークネスショット	—	〃	魔法攻撃LVと魔法耐性LV半減の効果が追加される。	敵全体
	ディバインライト	—	0	神々の光で全てを浄化する。	敵全体

■ **投具** … 弓矢や針などの投射武器を使用した攻撃。

種別	名称	消費MP	消費HP(%)	技の解説・効果	対象
特技	九十九針	—	5	無数の針が敵を襲う。	敵一体
	秘孔針	—	〃	破魔の効果が追加される。	〃
	邪毒針	—	5	毒を含んだ針で攻撃する。	敵一体
	石化針	—	〃	石化の効果が追加される。	〃
	夢見針	—	5	敵を眠らせる針で攻撃する。	敵一体
	傀儡針	—	〃	魅了の効果が追加される。	〃
	乱れ撃ち	—	8	敵の頭上に無数の矢を降らせる。	敵全体
	高天烈風弾	—	〃	魔法防御力下降の効果が追加される。	〃
	連続撃ち	—	5	弓矢を素早く連続して撃つ。	敵一列
	旋回速弾	—	〃	魔法耐性LV下降の効果が追加される。	敵前後
	封魔天弓	—	5	魔を封じる弓矢を放つ。	敵全体
	破邪天弓烈破	—	〃	破魔の効果が追加される。	〃
	サルワットシッディ	—	10	光の弓から浄化の矢を発する。	敵全体

ステータスリスト

ユニットの状態

バッドステータス（状態異常）

状態名	グラフィック	ステータス表記		内容	効果打ち消し	戦闘後の自然治癒		発生条件
		戦闘時	通常時		バッドステータス同士	主人公	悪魔	
能力値降下	変化無し	―――	―――	力、知力、魔力、体力、速さ、運のいずれかが下がっている状態。	なし	―――	×	死亡状態から回復する。
死亡	トーンダウン	―――	「死亡」	一切の行動不能。戦闘中はユニットトーンダウン。施設で復活後、何らかの能力値が1下がる。	なし	―――	×	瀕死状態で何らかの攻撃を受ける。
瀕死	変化無し	―――	「瀕死」	一切の行動不能。基本物理回避率が0になる。	死亡	―――	×	HPが0になる/破魔、呪殺系の魔法を受ける。
魔封	透明	Close	「魔封」	魔法攻撃不能。	死亡/瀕死	○	×	神経系の魔封攻撃を受ける。
石化	灰色	Stone	「石化」	一切の行動不能。基本物理回避率が0になる。	死亡/瀕死	○	×	神経系の石化攻撃を受ける。
毒	濃い紫	Poison	「毒」	戦闘時は、毎ターンHPが減少。ただしHPの最低値は1で、瀕死状態にはならない。	死亡/瀕死/石化	○	×	神経系の毒攻撃を受ける。
感染	ノイズ状になり明滅	Sick	―――	現在の容量が2倍になる。	死亡/瀕死/石化	○	○	精神系の感染攻撃を受ける。
睡眠	緑	Sleep	―――	一切の行動不能。基本物理回避率が0になる。	死亡/瀕死/石化/毒/魅了	○	○	精神系の睡眠攻撃を受ける。
混乱	オレンジ	Panic	―――	1/2の確率で行動不能に陥る。	死亡/瀕死/石化/毒/睡眠/魅了	○	○	精神系の混乱攻撃を受ける。
魅了	薄いピンク	Charm	―――	味方（自分含む）を攻撃するか敵パーティーに対し回復補助行動をとる。	死亡/瀕死/石化/毒	○	○	精神系の魅了攻撃を受ける。
凍結	水色になり氷表示	Freeze	―――	一切の行動不能。	死亡/瀕死/石化/毒/睡眠/混乱/魅了	○	○	氷結攻撃を受け、追加攻撃の回避に失敗する。
感電	黄色になり電光を表示	Shock	―――	一切の行動不能。	死亡/瀕死/石化/毒/睡眠/混乱/魅了/凍結	○	○	電撃攻撃を受け、追加攻撃の回避に失敗する。
物理攻撃力下降	黒光り	PA-Down	―――	基本物理攻撃力が減少。	死亡/瀕死	○	○	神経系の魔法「タルンダ」を受ける。
物理防御力下降		PD-Down	―――	基本物理防御力が減少。	死亡/瀕死	○	○	神経系の魔法「ラクンダ」を受ける。
魔法攻撃力下降		MA-Down	―――	基本魔法攻撃力が減少。	死亡/瀕死	○	○	神経系の魔法「マカンダ」を受ける。
魔法防御力下降		MD-Down	―――	基本魔法防御力が減少。	死亡/瀕死	○	○	神経系の魔法「サマンダ」を受ける。
物理攻撃LV下降	暗くなって明滅	PA-LVDown	―――	物理攻撃LVが1減る。	死亡/瀕死	○	○	神経系の多重魔法「マハタルンダ」を受ける。
物理防御LV下降		PD-LVDown	―――	物理耐性LVが1減る。	死亡/瀕死	○	○	神経系の多重魔法「マハラクンダ」を受ける。
魔法攻撃LV下降		MA-LVDown	―――	魔法攻撃LVが1減る。	死亡/瀕死	○	○	神経系の多重魔法「マハマカンダ」を受ける。
魔法防御LV下降		MD-LVDown	―――	魔法耐性LVが1減る。	死亡/瀕死	○	○	神経系の多重魔法「マハサマンダ」を受ける。
物理攻撃LV半減	非常に暗くなって明滅	PA-LVHalf	―――	物理攻撃LVが 半減。	死亡/瀕死	○	○	特殊攻撃を受ける。
物理防御LV半減		PD-LVHalf	―――	物理耐性LVが 半減。	死亡/瀕死	○	○	特殊攻撃を受ける。
魔法攻撃LV半減		MA-LVHalf	―――	魔法攻撃LVが 半減。	死亡/瀕死	○	○	特殊攻撃を受ける。
魔法防御LV半減		MD-LVHalf	―――	魔法耐性LVが 半減。	死亡/瀕死	○	○	特殊攻撃を受ける。
停止	変化無し	―――	―――	RTS時に、一定時間DRIVE内で移動不能になる。	死亡/瀕死	×	×	RTS時に停止トラップエリアへ侵入する。
鈍足		―――	―――	RTS時に、DRIVE内の移動時間が通常の2倍になる。	死亡/瀕死	×	×	RTS時に鈍足トラップエリアへ侵入する。

グッドステータス

状態名	グラフィック	ステータス表記		内容	効果打ち消し	戦闘後の自然治癒		原因
		戦闘時	通常時		グッドステータス同士	主人公	悪魔	
物理攻撃力 上昇	青白い輪郭を表示	PA-Up	――	基本物理攻撃力が2倍になる。	なし	○	○	補助系の魔法「タルカジャ」を受ける。
物理防御力 上昇		PD-Up	――	基本物理防御力が2倍になる。	なし	○	○	補助系の魔法「ラクカジャ」を受ける。
魔法攻撃力 上昇		MA-Up	――	基本魔法攻撃力が2倍になる。	なし	○	○	補助系の魔法「マカカジャ」を受ける。
魔法防御力 上昇		MD-Up	――	基本魔法防御力が2倍になる。	なし	○	○	補助系の魔法「サマカジャ」を受ける。
物理攻撃LV 上昇	明るくなって明滅	PA-LVUp	――	物理攻撃LVが1増える。	なし	○	○	補助系の多重魔法「マハタルカジャ」を受ける。
物理防御LV 上昇		PD-LVUp	――	物理耐性LVが1増える。	なし	○	○	補助系の多重魔法「マハラクカジャ」を受ける。
魔法攻撃LV 上昇		MA-LVUp	――	魔法攻撃LVが1増える。	なし	○	○	補助系の多重魔法「マハマカカジャ」を受ける。
魔法防御LV 上昇		MD-LVUp	――	魔法耐性LVが1増える。	なし	○	○	補助系の多重魔法「マハサマカジャ」を受ける。
リジェネ1	りんぷん状の粒子を表示	Reg1	――	HPが毎ターン1/20ずつ回復する。	なし	○	○	特技「癒しの調べ」を受ける。
リジェネ2		Reg2	――	HPが毎ターン1/10ずつ回復する。	なし	○	○	特技「慈愛の祈り」を受ける。
気合	明るくなって明滅	PA-LVUp	――	コマンドを実行するたびに、物理攻撃LVが1増える（4回まで重ねがけ可能）。	段階ごとに効果アップ。	○	○	戦闘時に仲魔が「気合」を使用する。
集中	明るくなって明滅	MA-LVUp	――	コマンドを実行するたびに、魔法攻撃LVが1増える（4回まで重ねがけ可能）。	段階ごとに効果アップ。	○	○	戦闘時に仲魔が「集中」を使用する。
物理反射	変化なし	――	――	物理攻撃をLVに関係なく全て反射する。	なし	○	○	戦闘時に魔法「テトラカーン」を受ける。
魔法反射		――	――	魔法攻撃をLVに関係なく全て反射する。	なし	○	○	戦闘時に魔法「マカラカーン」を受ける。
火炎耐性 上昇		――	――	火炎耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「水の壁」を受ける。
氷結耐性 上昇		――	――	氷結耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「炎の壁」を受ける。
電撃耐性 上昇		――	――	電撃耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「水晶の壁」を受ける。
衝撃耐性 上昇		――	――	衝撃耐性LVが4、物理耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「鋼鉄の壁」を受ける。
破魔耐性 上昇		――	――	破魔耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「闇の壁」を受ける。
呪殺耐性 上昇		――	――	呪殺耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「光の壁」を受ける。
異常耐性 上昇		――	――	破魔、呪殺、神経、精神耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「結界」を受ける。
全耐性 上昇		――	――	全耐性LVが4増える。	なし	○	○	戦闘時に魔法特技「絶対障壁」を受ける。



悪魔合体表

LIGHT/NEUTRAL属性　2身合体表

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	妖精	夜魔	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	地霊	妖鬼
魔神	—																			
女神	—	—																		
天津神	—	—	—																	
破壊神	—	—	—	—																
地母神	—	—	—	—	—															
国津神	—	—	—	—	—	アクアンズ														
妖魔	—	—	—	神獣	—	地霊	エアロス													
妖精	—	妖魔	天使	妖鬼	天使	—	夜魔	アクアンズ												
夜魔	妖精	魔王	堕天使	死神	—	—	妖精	妖魔	アーシーズ											
天使	—	霊鳥	霊鳥	—	—	霊鳥	堕天使	妖鳥	妖鳥	エアロス										
堕天使	—	—	妖鳥	霊鳥	魔王	妖鳥	夜魔	天使	妖魔	妖鳥	アーシーズ									
龍神	—	—	—	邪神	—	—	—	神獣	龍王	聖獣	邪龍	アクアンズ								
龍王	龍神	龍神	—	龍神	龍神	—	霊鳥	聖獣	邪龍	聖獣	地霊	国津神	アクアンズ							
霊鳥	—	—	—	—	龍神	—	龍王	天使	堕天使	—	妖魔	—	龍神	エアロス						
妖鳥	天使	天使	—	—	—	—	堕天使	霊鳥	妖魔	妖精	夜魔	—	地霊	天使	エアロス					
神獣	—	—	—	—	龍神	龍神	—	龍王	魔獣	龍神	聖獣	—	国津神	—	霊鳥	フレイミーズ				
聖獣	—	—	神獣	—	—	—	邪龍	魔獣	妖獣	神獣	魔獣	国津神	龍神	神獣	霊鳥	妖精	アーシーズ			
魔獣	神獣	神獣	聖獣	聖獣	龍王	龍王	妖鬼	聖獣	妖鳥	堕天使	妖鬼	聖獣	聖獣	聖獣	妖鬼	聖獣	妖魔	エアロス		
地霊	国津神	—	国津神	龍神	龍神	龍王	妖精	妖鬼	魔獣	妖鬼	邪神	死神	国津神	妖魔	妖精	—	魔獣	妖鬼	アーシーズ	
妖鬼	国津神	—	神獣	邪神	国津神	龍王	地霊	堕天使	邪鬼	妖鳥	地霊	国津神	堕天使	夜魔	地霊	龍王	魔獣	妖獣	魔獣	アーシーズ

LIGHT/NEUTRAL属性　3身合体表

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	妖精	夜魔	天使	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	地霊	妖鬼
魔神	—																			
女神	—	—																		
天津神	—	—	—																	
破壊神	—	—	—	—																
地母神	—	—	—	—	—															
国津神	破壊神	地母神	魔神	—	—	アクアンズ														
妖魔	女神	天津神	女神	神獣	女神	地霊	エアロス													
妖精	天津神	妖魔	天使	妖鬼	天使	女神	夜魔	アクアンズ												
夜魔	妖精	魔王	堕天使	死神	破壊神	地母神	妖精	妖魔	アーシーズ											
天使	女神	霊鳥	霊鳥	天津神	天津神	霊鳥	堕天使	妖鳥	妖鳥	エアロス										
堕天使	破壊神	魔神	妖鳥	霊鳥	魔王	妖鳥	夜魔	天使	妖魔	妖鳥	アーシーズ									
龍神	破壊神	地母神	魔神	邪神	魔神	破壊神	地母神	神獣	龍王	聖獣	邪龍	アクアンズ								
龍王	龍神	龍神	女神	龍神	龍神	地母神	霊鳥	聖獣	邪龍	聖獣	地霊	国津神	アクアンズ							
霊鳥	天津神	魔神	魔神	魔神	龍神	天津神	龍王	天使	堕天使	女神	妖魔	破壊神	龍神	エアロス						
妖鳥	天使	天使	女神	地母神	女神	地母神	堕天使	霊鳥	妖魔	妖精	夜魔	天津神	地霊	天使	エアロス					
神獣	破壊神	破壊神	魔神	魔神	龍神	龍神	破壊神	龍王	魔獣	龍神	聖獣	地母神	国津神	天津神	霊鳥	フレイミーズ				
聖獣	天津神	魔神	神獣	魔神	女神	破壊神	邪龍	魔獣	妖獣	神獣	魔獣	国津神	龍神	神獣	霊鳥	妖精	アーシーズ			
魔獣	神獣	神獣	聖獣	聖獣	龍王	龍王	妖鬼	聖獣	妖鳥	堕天使	妖鬼	聖獣	聖獣	聖獣	妖鬼	聖獣	妖魔	エアロス		
地霊	国津神	地母神	国津神	龍神	龍神	龍王	妖精	妖鬼	魔獣	妖鬼	邪神	死神	国津神	妖魔	妖精	地母神	魔獣	妖鬼	アーシーズ	
妖鬼	国津神	地母神	神獣	邪神	国津神	龍王	地霊	堕天使	邪鬼	妖鳥	地霊	国津神	堕天使	夜魔	地霊	龍王	魔獣	妖獣	魔獣	アーシーズ

—— ・・・ 合体不可
緑 ・・・ LIGHT系悪魔
赤 ・・・ DARK系悪魔
黄 ・・・ 精霊合体（同種族の悪魔同士が合体した場合は、一部の種族を除き、決められた精霊になる）

DARK/NEUTRAL属性　2、3身合体表

	邪神	死神	妖魔	妖精	夜魔	魔王	天使	堕天使	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	魔獣	妖獣	地霊	妖鬼	邪鬼	悪霊
邪神	—																	
死神	—	—																
妖魔	妖鬼	地霊	エアロス															
妖精	夜魔	夜魔	夜魔	アクアンズ														
夜魔	魔王	魔王	妖精	妖魔	アーシーズ													
魔王	死神	邪神	妖精	夜魔	妖魔	—												
天使	凶鳥	凶鳥	堕天使	妖鳥	妖鳥	邪神	エアロス											
堕天使	凶鳥	凶鳥	夜魔	天使	妖魔	邪神	妖鳥	アーシーズ										
龍王	邪龍	邪龍	霊鳥	聖獣	邪龍	凶鳥	聖獣	地霊	アクアンズ									
邪龍	妖獣	妖獣	龍王	龍王	魔王	凶鳥	凶鳥	邪鬼	邪鬼	—								
妖鳥	凶鳥	凶鳥	堕天使	霊鳥	妖魔	邪龍	妖精	夜魔	地霊	凶鳥	エアロス							
凶鳥	妖獣	妖獣	妖獣	魔獣	妖獣	邪龍	夜魔	邪鬼	邪鬼	魔王	堕天使	—						
魔獣	妖獣	妖獣	妖鬼	聖獣	妖鳥	邪龍	堕天使	妖鬼	聖獣	死神	妖鬼	邪鬼	エアロス					
妖獣	邪龍	邪龍	魔獣	魔獣	悪霊	邪龍	凶鳥	邪鬼	邪鬼	邪神	龍王	邪龍	妖魔	—				
地霊	邪鬼	邪鬼	妖精	妖鬼	魔獣	悪霊	妖鬼	邪神	国津神	邪鬼	妖精	邪鬼	妖鬼	悪霊	アーシーズ			
妖鬼	地霊	地霊	地霊	堕天使	邪鬼	悪霊	妖鳥	地霊	堕天使	邪鬼	地霊	邪鬼	妖獣	悪霊	魔獣	アーシーズ		
邪鬼	悪霊	悪霊	妖鬼	妖鬼	悪霊	悪霊	夜魔	邪龍	邪龍	悪霊	妖精	悪霊	妖獣	悪霊	悪霊	悪霊	—	
悪霊	死神	邪神	妖獣	妖鬼	妖精	死神	外道	邪龍	邪龍	外道	外道	外道	外道	外道	外道	邪鬼	外道	—

—— ・・・ 合体不可
緑 ・・・ LIGHT系悪魔
赤 ・・・ DARK系悪魔
黄 ・・・ 精霊合体（同種族の悪魔同士が合体した場合は、一部の種族を除き、決められた精霊になる）

